Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1
Zu Beginn

Kapitel 2
Die Grundlagen

Kapitel 3
Das Spiel für Fortgeschrittene

Kapitel 4
Beschreibungen der Lokomotiven

Kapitel 5
Beschreibungen der Industrien & Patente

Kapitel 6
Die Eisenbahnmagnaten

Kapitel 7
Die Szenarien

Kapitel 8
Eine kurze Geschichte der Eisenbahnen

Kapitel 9
Railroads Multiplayer

Anhang

Kapitel 1

Zu Beginn

Einführung

Willkommen bei *Sid Meier's Railroads!*®, das Spiel, in dem du dein ganz persönliches Eisenbahn-Imperium erschaffst und verwaltest und dabei in Wettstreit mit den größten Eisenbahn-Tycoons aller Zeiten trittst! Dieses Spiel erstreckt sich über die gesamte Geschichte der Eisenbahn, beginnend mit den allerersten Linien von 1830 und dann weitergehend bis hin zu den heutigen superschnellen Hochgeschwindigkeitszügen! Du kannst deine Strecken in einer Vielzahl verschiedener Schauplätze einrichten, einschließlich dem Nordosten oder Westen der Vereinigten Staaten von Amerika, England oder Westeuropa. Du kannst alleine gegen den Computer spielen oder gegen deine Freunde online antreten! Die Möglichkeiten sind endlos.

Sid Meier's Railroads basiert auf dem wegweisenden Spiel *Sid Meier's Railroad Tycoon*. 1990 zum ersten Mal erschienen, war *Railroad Tycoon* ein riesiger Erfolg und erhielt die besten Kritiken für seine innovative, bahnbrechende und in hohem Maße süchtig machende Spielweise. Sid setzt diese stolze Tradition mit diesem Spiel fort, hat aber die Grafiken, den Sound und die Spielweise enorm modernisiert, um den starken neuen Computern und den anspruchsvollen Spielern des 21. Jahrhunderts gerecht zu werden.

Railroads ist ein facettenreiches Spiel. Um Erfolg zu haben, musst du deine Schienen sinnvoll legen, gewinnbringende Städte und Industrien verbinden, dabei aber bestmöglich kostenträchtige enge Kurven und steile Anstiege vermeiden. Du musst die richtigen Lokomotiven für die richtigen Aufgaben erwerben und für deine Züge Fahrtstrecken mit maximalen Gewinnen und minimalen Verspätungen entwerfen. Du musst deine Bahnhöfe sanieren, um dein Einkommen zu steigern. Du musst Industrien kaufen, die deine Linie ergänzen. Und schließlich musst du noch mit gerissenen Gegenspielern zurechtkommen, die versuchen werden, dich im Rennen um die einträglichsten Städte und Industrien zu schlagen – und deine Linie mittels räuberischer Manipulation des Börsenhandels zu übernehmen.

Wenn du Erfolg hast, wirst du zu den größten Unternehmern der Geschichte gezählt werden – wenn du aber scheiterst, dann wirst du am Ende Straßen kehren oder Gepäckträgerdienste leisten, und zwar in einem der Züge, die du erschaffen hast.

Wir hoffen, dass dir das Spielen von Railroads ebenso viel Spaß macht, wie wir ihn beim Entwickeln des Spiels hatten. Viel Glück!

Über dieses Handbuch

AUFBAU

Dieses Handbuch ist in neun Kapitel und einen Anhang gegliedert.

Kapitel Eins – Zu Beginn enthält Einführungsmaterial; es ist das Kapitel, das du gerade liest

Kapitel Zwei – Die Grundlagen beschreibt die grundlegenden Dinge, die du wissen musst, um mit dem Spielen von *Railroads* beginnen zu können.

Kapitel Drei – Das Spiel für Fortgeschrittene geht mehr in die Einzelheiten und liefert wesentlich detailliertere Informationen zum Spiel.

Kapitel Vier – Beschreibungen der Lokomotiven listet die verschiedenen Lokomotiven auf, die im Spiel vorkommen und beschreibt sie.

Kapitel Fünf – Beschreibungen der Industrien und Patente liefert Beschreibungen der Industrien und Patente, die in *Railroads* vorkommen.

Kapitel Sechs – Die Eisenbahnmagnaten informiert dich über deine KI-Gegenspieler (KI = künstliche Intelligenz).

Kapitel Sieben – Die Szenarien liefert Hintergrundinformation über die „Szenarien", die du während eines Spiels bewältigen kannst.

Kapitel Acht – Eine kurze Geschichte der Eisenbahnen verschafft dir Informationen über die Geschichte der „realen" Eisenbahnen.

Kapitel Neun - *Railroads* Multiplayer zeigt, wie du Railroads gegen deine Freunde spielen kannst, entweder online oder über eine LAN-Verbindung.

Der Anhang enthält Diagramme, Tabellen, Zusammenstellungen der Befehle und andere Informationen, die während eines Spiels nützlich sein könnten. Er enthält auch die Credits für das Spiel, eine ganze Seite mit Copyright-Hinweisen und Informationen zur technischen Unterstützung.

WIE DAS HANDBUCH ZU BENUTZEN IST

„Alte Hasen" von *Railroad Tycoon* lesen wahrscheinlich das Handbuch gar nicht mehr, sie sind viel zu sehr damit beschäftigt, das Spiel zu spielen! So sollte es auch sein. Wenn du bereits ein *Railroad Tycoon*-Spieler bist, hast du schon eine recht gute Vorstellung davon, wie dieses Spiel funktioniert. Wir empfehlen dir, einfach mal mit einem Spiel anzufangen. Wenn du dann hängen bleibst, kannst du auf das Handbuch zurückgreifen und /oder, wenn nötig, das Tutorial abspielen.

Wenn du *Railroads* noch nicht kennst, dann empfehlen wir, dass du das Tutorial komplett abspielst und dabei **Kapitel Zwei: Die Grundlagen** durchliest. Du kannst dich danach im „Zugfahrplan-Modus" austoben (du hast keine Konkurrenz und unbegrenzte Finanzmittel), bis du dich einigermaßen mit den mechanischen Einzelheiten des Schienenlegens und des Zugfahrens vertraut fühlst. Sobald du dich für eine größere Herausforderung vorbereitet fühlst, kannst du dir ein Szenario aussuchen und gegen KI-Gegenspieler (KI = künstliche Intelligenz) antreten. Drücke oft die Pause-Taste, um bei Bedarf **Kapitel Drei: Das Spiel für Fortgeschrittene** beratend heranzuziehen.

Wir empfehlen, dass sich Multiplayer-Spieler zuerst mit den einfachen und den fortgeschrittenen Spielen vertraut machen und danach **Kapitel Neun: *Railroads* Multiplayer** durchlesen, um zu erlernen, wie man Multiplayer-Spiele einrichtet und sich ihnen anschließen kann.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

MINIMUM-SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

1.4GHz Intel Pentium 4 oder AMD-Athlon-Prozessor oder vergleichbar

512MB RAM

64-MB-Grafikkarte mit Hardware-Pixel und -Vertex-Shader (GeForce 3, Radeon 8500 oder besser)

DirectX 7-kompatible Soundkarte

CD-ROM-Laufwerk

1.7 GB freier Festplattenspeicher

DirectX 9.0c (im Lieferumfang enthalten)

EMPFOHLENE SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

2.0 GHz Intel Pentium 4 oder AMD-Athlon-Prozessor oder vergleichbar

1GB RAM

128-MB-Grafikkarte mit Pixel-Shader-2.0.-Unterstützung (Radeon x800, nVidia 6800)

DirectX 7-kompatible Soundkarte

CD-ROM-Laufwerk

1.7 GB freier Festplattenspeicher

DirectX 9.0c (im Lieferumfang enthalten)

UNTERSTÜTZTE BETRIEBSSYSTEME

Windows 2000 (plus Service Pack 1 oder höher), Windows XP Home oder Professional (plus Service Pack 1 oder höher).

EIN WICHTIGER HINWEIS ZU DEN GRAFIKEN UND WIE MAN HIERBEI DIE BESTMÖGLICHEN ERGEBNISSE ERZIELT

Sid Meier's Railroad benutzt einige der fortschrittlichsten Wiedergabetechniken, die heute für Spezialeffekte und eine Echtzeitdarstellung zur Verfügung stehen, was eine großartige Spielerfahrung ist. Das Spiel wurde auf NVIDIA® GeForce™ FX, 6 Series, and 7 Series Grafikkarten entwickelt und getestet und das beabsichtigte Ergebnis kann noch intensiver auf NVIDIA GeForce 7 Series Grafik-Hardware realisiert werden. Mit einer GeForce 7 Series-Karte kannst du während des Spiels alle NVIDIA Spezialeffekt-Features auf eine höhere Auflösung schalten.

INSTALLATION

Lege die *Sid Meier's Railroads* CD-ROM ins Laufwerk. Klicke auf dem Setup-Bildschirm „Express-Installation" an für eine Standardinstallation, die keiner weiteren Eingabe bedarf. Fortgeschrittene Benutzer können mit „Benutzer-Installation" den Installationspfad selbst wählen.

TUTORIAL

Das *Railroads*-Tutorial liefert während des Spielablaufs Anleitungen, wie das Spiel gespielt wird. Wir empfehlen dir, dass Tutorial abzuspielen und dabei das **Kapitel Zwei: Die Grundlagen** durchzulesen.

Sid Meier's Railroads Webseite

Die Sid Meier's Railroads-Webseite enthält jede Menge nützlicher Informationen zum Spiel. Die Seite wird aktuelle Patches und Spielcode-Updates bereit stellen und Links zu Multi-Player-und Fan-Webseiten bieten. Die Webseite findest du unter:

www.sidmeiersrailroads.com

Starten Eines Spiels

Um *Railroads* spielen zu können, muss sich die *Railroads*-CD-ROM im CD-ROM-Laufwerk befinden.

Zum Starten des Spiels klicke entweder auf das *Railroads*-Symbol auf deinem Computer-Desktop oder gehe zu dem Ordner, in dem du das Spiel installiert hast und doppelklicke auf die Datei „Railroads.exe”. Das Spiel startet und du wirst eine Reihe von Titeleinblendungen und das Eröffnungsvideo des Spiels sehen. Wenn das Video zu Ende ist, wirst du zum Hauptmenü des Spiels weitergeleitet (siehe nächstes Kapitel). Wir empfehlen dir, beim ersten Spiel das „Tutorial” abzuspielen.

(Du kannst übrigens die Titeleinblendungen und die Eröffnungsanimation durch Drücken irgendeiner Taste auf der Tastatur überspringen.)

Speichern Und Laden Eines Spiels

SPEICHERN EINES SPIELS

Du kannst ein Spiel in jedem Spielstadium speichern. Du speicherst Spiele auf dem Spiel-Speichern-Bildschirm. Es gibt zwei Möglichkeiten, dorthin zu kommen:

- Solange du im Hauptbildschirm des Spiels bist, drücke [Strg-S] (Dies bedeutet, du sollst die „Strg“-Taste und „S” gleichzeitig auf der Tastatur drücken.)
- Oder drücke [Esc] und klicke dann auf den „Spiel Speichern”-Knopf. Du gelangst dann zum Spiel-Speichern-Bildschirm.

Spiel-Speichern-Bildschirm

Wenn du auf dem Spiel-Speichern-Bildschirm bist, gib einfach einen Namen für die Datei ein und drücke [OK], um das Spiel zu speichern.

Im oberen Bildschirmbereich findest du die Ordner-Leiste, die anzeigt, wo dein Spiel auf dem Computer gespeichert wird.

Das Verzeichnis der gespeicherten Spiele siehst du im Feld links.

Die Namen deiner gespeicherten Spiele und die „Auto-Speicherungen“ sind in der Liste rechts.

EIN SPIEL LADEN

Du kannst ein zuvor gespeichertes Spiel am Anfang eines Spiels oder während eines Spielverlaufs laden. Du lädst Spiele auf dem Spiel-Laden-Bildschirm. Um zum Spiel-Laden-Bildschirm zu gelangen, hast du folgende Auswahlmöglichkeiten:

- Am Anfang eines Spiels kannst du auf den „Spiel Laden”-Knopf im Hauptmenü drücken.
- Während eines Spiels wird dich die Tastenkombination [Strg-L] direkt zum Spiel-Laden-Bildschirm bringen. Oder drücke die Taste [Esc] und danach den Knopf „Spiel Laden”.

Der Spiel-Laden-Bildschirm



Um dein Spiel zu laden, suche es aus dem Feld in der Mitte des Bildschirms aus und führe einen [Doppel-Klick] aus. Das Spiel wird dich fragen, ob du das derzeit laufende Spiel speichern möchtest. Klicke [OK], um zunächst ins Spiel Speichern-Menü zu kommen oder [Abbrechen], um mit dem Laden des zuvor gespeicherten Spiels fortzufahren.

Oben auf dem Bildschirm ist die Ordner-Übersicht, die zeigt, wo sich deine zuvor gespeicherten Spiele auf dem Computer befinden.

Das Verzeichnis der gespeicherten Spiele siehst du im Feld links.

Der Einstellungsbildschirm



Um die Spieleleistung zu verbessern oder die Darstellung deinem Geschmack anzupassen, kannst du die Spieleinstellungen - Videodetails, Lautstärke des Sounds und so weiter - auf dem „Einstellungsbildschirm“ verändern. Diesen Bildschirm erreichst du über das Hauptmenü des Spiels oder während des Spiels durch Drücken von [Esc], sowie durch Anwählen der Optionen im Pausen-Menü.

Kapitel 2

Die Grundlagen

Einführung

Dieser Teil des Handbuchs wird dich mit den Informationen versorgen, die du benötigst, um ein Einstiegsspiel von *Railroads* spielen zu können. Du kannst den Teil des Handbuchs mit dem Spiel für Fortgeschrittene zur Hand nehmen, wenn du bereit bist, größere Herausforderungen anzunehmen.

Das Hauptmenü

Das Hauptmenü erscheint, wenn du ein Spiel von *Railroads* beginnst. Es bietet folgende Auswahlmöglichkeiten:

Tutorial: Hiermit startet das *Railroads*-Tutorial. Wir empfehlen dies in höchstem Maße jedem neuen Spieler.

Einzelspieler: Lässt dich ein Einzelspieler-Spiel beginnen oder ein zuvor gespeichertes Einzelspieler-Spiel laden.

Spiel laden: Lade ein zuvor gespeichertes Spiel.

Multiplayer: Hier kannst du ein Multiplayer-Spiel beginnen oder dich einem anschließen. (Siehe auch den Multiplayer-Teil dieses Handbuchs).

Einstellungen: Erlaubt es dir, die Grafik oder den Sound zu verändern, um die Spielqualität auf deinem Computersystem zu maximieren. Es enthält auch verschiedene spielbezogene Einstellungen, die es ermöglichen, das Spiel deinem persönlichen Geschmack anzupassen.

Ruhmeshalle: Deine Highscores ansehen.

Credits: Hier werden verschiedene Personen aufgezählt, die geholfen haben, *Railroads* zu erschaffen.

Verlassen: Dies beendet dein Spiel und bringt dich zum Desktop des Computers zurück.

DAS TUTORIAL

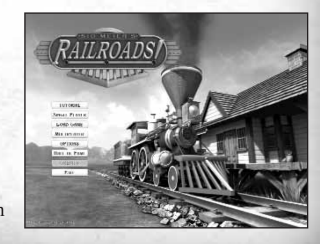
Das Tutorial liefert eine „praktische” Lehrstunde, wie du *Railroads* spielst.

EINZELSPIELER

Wähle „Einzelspieler”, um ein neues Einzelspieler-Spiel zu starten. Du musst danach festlegen, welchen Schwierigkeitsgrad das Spiel haben soll, wo du dein Imperium errichten möchtest, in welchem Jahr du spielen möchtest und so weiter. Der folgende Abschnitt beschreibt diesen Vorgang.

Einrichten eines Spiels

WÄHLE EIN SZENARIO



In diesem Menü wählst du, wo auf dieser Welt deine Eisenbahnlinie beginnen soll. Du hast die Wahl zwischen dem Nordosten, dem Mittleren Westen, dem Südwesten oder dem pazifischen Nordwesten der USA sowie Großbritannien, Frankreich oder Deutschland. Jedes Szenario bietet seine eigenen Herausforderungen und Belohnungen. Wir empfehlen dir, für deine ersten Spiele den Nordosten der USA zu wählen.

SCHWIERIGKEITSGRAD DES SPIELS

Hier kannst du dich für ein Spiel im „Zugfahrplan"-Modus entscheiden oder du wählst den Schwierigkeitsgrad für ein Spiel von *Railroads* gegen Konkurrenten.

Zugfahrplan-modus

Der Zugfahrplan-Modus ist der „Sandkasten"-Modus. Du kannst ohne jegliche Behinderung Schienen legen, Bahnhöfe bauen und Züge erwerben und fahren lassen. Es ist mehr eine Modelleisenbahn-Simulation als ein Spiel. Schaue dir das Ende dieses Kapitels für Einzelheiten zum Zugfahrplan-Modus an.

Schwierigkeitsgrade

Du kannst vier verschiedene Schwierigkeitsgrade wählen:

Investor
Finanzier
Mogul
Tycoon

Investor ist am einfachsten, Tycoon am schwierigsten. Der Schwierigkeitsgrad des Spiels bestimmt dein Startgeld, den Preis fürs Schienen legen und den Kauf von Zügen und Bahnhöfen, wie auch den Betrag, den du fürs Liefern von Waren und Transportieren von Passagieren verdienst. Grundsätzlich kann man sagen, dass die Kosten auf dem Tycoon-Level doppelt so hoch und die Verdienste halb so hoch sind.

Wenn du gerade erst anfängst, solltest du „Investor" wählen und OK klicken.

ANFANGS- UND ENDJAHRE

Mithilfe der Schieber kannst du bestimmen, in welchem Jahr dein Unternehmen startet und in welchem Jahr das Spiel enden soll. Die verschiedenen Szenarien ermöglichen unterschiedliche Anfangs- und Endjahre.

Während du spielst, werden neue Lokomotiven verfügbar, neue Industrien und Frachtgüter tauchen auf und die Wirtschaft durchlebt Zyklen des Wachstums und des Abschwungs. Um das unbeschadet durchzustehen und erfolgreich zu sein, musst du deine Strategien und Taktiken stets den geänderten Umständen anpassen.

Für deine ersten Spiele solltest du wahrscheinlich die voreingestellten Anfangs- und Endjahre eines Szenarios benutzen.

ANZAHL DER GEGNER

Wenn du dich im Zugfahrplan-Modus befindest, hast du niemals einen Gegner. Sobald du einen anderen Schwierigkeitsgrad wählst, kannst du dir aussuchen, ob du gegen einen, zwei oder drei KI(Künstliche Intelligenz)-Gegner spielst, oder gegen gar keinen Gegner.

ZUFÄLLIGES TERRAIN UND POSITION DER STÄDTE

Diese Einstellung erlaubt es dir, die Welt, in der du spielst, zu verändern. Während du im ersten Spiel wahrscheinlich in der tatsächlichen historischen Welt bleiben möchtest, kannst du diese Einstellung wählen, wenn du nach neuen Herausforderungen suchst.

Zufälliges Terrain

Unter dieser Einstellung wird das Spiel zufällig Hügel, Wälder und so weiter auf die Spielkarte setzen, anstatt sich nach der tatsächlichen Geografie zu richten.

Zufällige Städtestandorte

Ist diese Einstellung ausgewählt, werden die Städte zufällig auf der Karte platziert.

Industriestandorte

Beachte, dass die Standorte für Industrien immer zufällig von Spiel zu Spiel sind, auch wenn „historische" Einstellungen ausgewählt sind.

STRECKENSCHWIERIGKEITSGRAD

Du kannst diese Einstellung nutzen, um zu steuern, wie sich die Züge verhalten, wenn mehrere Züge die gleiche Strecke nutzen müssen. Es gibt drei Stufen:

Leicht: Die Züge umfahren sich gegenseitig, wenn dies möglich ist. Wenn es nicht möglich ist, lassen sie sich gegenseitig passieren. Der Zug mit der niedrigeren Priorität wird benachteiligt, indem seine Geschwindigkeit gedrosselt wird.

Mittel: Die Züge umfahren sich gegenseitig, wenn möglich, und werden sich letzten Endes durchlassen, aber nur nach einer Wartezeit. Dieser Kreis wiederholt sich nach jedem Signal.

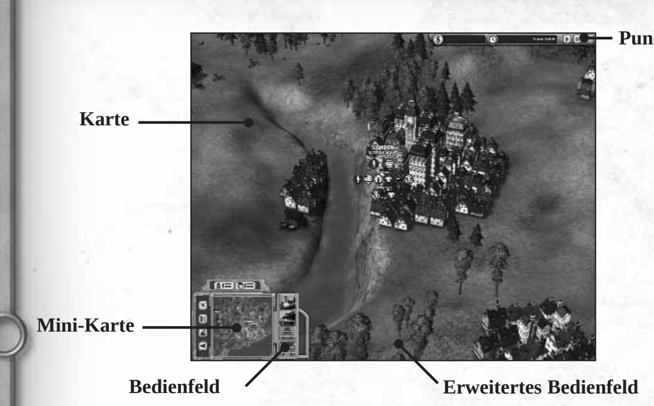
Schwer: Die Züge umfahren sich gegenseitig, wenn möglich, aber lassen sich niemals gegenseitig passieren. Du wirst eine Nachricht erhalten, wenn sich ein Zug einige Zeit lang nicht bewegt hat, und musst die Situation lösen, indem du eine neue Strecke oder Doppelstrecken legst.

SPIELANFANG

Sobald du deine Spieleinstellungen ausgewählt hast, klicke „OK", um das Spiel zu beginnen. Das Spiel startet im „Hauptbildschirm".

Für dein erstes Spiel empfehlen wir dir, das Tutorial anzusehen. Falls du dich aber sofort reinstürzen möchtest, solltest du darüber nachdenken, im „Zugfahrplan-Modus" (siehe unten) zu spielen - dies erlaubt dir, ohne jegliche Konkurrenz deine Schienen zu verlegen und deine Züge fahren zu lassen.

Der Hauptbildschirm

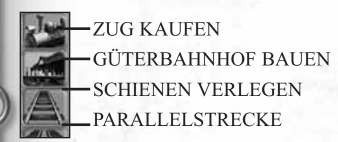


Das Spiel startet mit dem "Hauptbildschirm". Dieser besteht aus einer großen Kartenanzeige und einigen Abschnitten, in denen Informationen angezeigt werden. Am Anfang des Spiels ist in der Mitte der Karte eine Stadt mit einem Bahnhof und einem Streckenabschnitt von Gleisen. Dies ist deine Anfangsposition.

DIE SPIELKARTE

Sie stellt deine Welt dar. Sie zeigt Städte, das Terrain und Industrien in einer Welt an, ebenso wie Schienen, Lokomotiven und so weiter. Du wirst auf diesem Bildschirm die Schienen verlegen und die Bahnhöfe platzieren.

DIE BEDIENFLÄCHE



Dieser rechteckige Bereich, der am unteren Rand des Bildschirms zu finden ist, beinhaltet „Aktionsknöpfe", die die Spielaktivitäten veranlassen. Die Knöpfe sind:

Zug kaufen: Drücken diesen, um einen neuen Zug zu erwerben. (Beachte, dass du eine Schienenstrecke zwischen zwei Orten im Spiel haben musst, die beide mit einem Bahnhof ausgerüstet sind, bevor du einen Zug erwerben kannst)

Güterbahnhof: Drücke diesen, um einen neuen Bahnhof zu bauen. (Du kannst einen Bahnhof nur an Orten bauen, an denen Schienen verlaufen.)

Schienen verlegen: Dieser Knopf erlaubt dir, eine neue Strecke zu verlegen.

Parallelstrecke: Dieser Knopf erlaubt dir, eine Parallelstrecke zu einer bereits vorhandenen Strecke zu legen. Du kannst bis zu drei Parallelstrecken in einem Bereich haben.

DIE BERICHTANZEIGENLEISTE

Im oberen linken Bereich gibt dir die Berichtanzeigenleiste Zugriff auf die Wettkampf-, Finanzen- und Güteranzeige und andere wichtige Informationsanzeigen. Von links nach rechts sind dort: Finanzen, Wettkampf, Sieg, Züge, Güter, Industrien, Patente. Die Wettkampfanzeige wird auf Seite 34 weiter erklärt.

DIE MINIKARTE

Dieser quadratische Bereich in der unteren linken Ecke zeigt dir die Weltkarte. Das weiße Fenster zeigt dir den Teil der Karte, auf den du momentan schaust. Mit einem [LINKS-Klick] irgendwo auf der Minikarte kannst du deine Ansicht verändern. Wenn du mit [LINKS-Klick] über die Minikarte ziehst, scrollt die Hauptkarte genauso, wie du den Cursor über die Minikarte ziehst.

Beachte, dass Strecken und Bahnhöfe auf der Minikarte in der Farbe des Spielers sind, zu dem sie gehören. Diese Farben sind die gleichen Farben der Spieler in der Punkteanzeige in der oberen rechten Ecke.

Du kannst die Informationen, die die Minikarte anzeigt, verändern, indem du auf den Minikartenmodusknopf oder „M" drückst, um durch die verschiedenen möglichen Modi zu gehen.

DIE PUNKTEANZEIGE

Hier wird deine momentane Bargeldmenge, das Datum und der aktuelle "Spielstand" angezeigt. Darunter wird dein Nettovermögen - welches auch dein Punktestand ist - angezeigt, sowie das Nettovermögen deines Gegners.

DIE STATUSANZEIGE

Dieser Bereich zeigt Informationen zu angeklickten Objekten. Er verschwindet, wenn er nicht benötigt wird.

Der Spielplan

Die Spielkarte zeigt die Welt von *Railroads*. Auf dieser Karte werden Städte, Produktionszentren (Kohlenminen, Farmen, etc.) sowie das Terrain dargestellt. Von hier aus wirst du deine Strecken bauen und deine Züge handhaben. Es wird dir ebenso möglich sein, die Strecken deines Gegners zu begutachten, sobald sie errichtet sind.

Hier ist eine kurze Beschreibung der Objekte, die auf der Spielkarte erscheinen.

TERRAIN

Gras

Abhängig vom Szenario, das du spielst, wird der Großteil der Welt flaches Grasland sein. Dies ist das günstigste Terrain, um Schienen zu verlegen. Je flacher der Boden, desto schneller können die Züge darüber fahren.

Hügel
Hügeliges Terrain stellt schon ein größeres Hindernis für dein Streckennetzwerk dar. Je steiler der Hügel, desto langsamer werden die Züge beim Darüberfahren - und einige ältere Modelle werden sich vielleicht kaum noch von der Stelle bewegen. Es kann sein, dass du teure Tunnel bauen musst, um besonders steile Hügel zu überqueren.

Berge
Es ist unglaublich teuer, eine Strecke zu errichten, um hohe Berge zu überwinden. Eventuell kannst du steile Geraden nicht vermeiden und musst lange und teure Tunnel bohren. Du kannst durch fast jeden Berg bohren, aber in einigen Fällen ist es besser, das Hindernis einfach zu umgehen, auch wenn es bedeutet, dass der Strecke einige Meilen hinzugefügt werden.

Flüsse
Flüsse können sich als erhebliche Hindernisse für deine Strecke erweisen. Es ist möglich, Brücken selbst über den breitesten Fluss zu bauen. Leider ist dies aber auch ziemlich teuer.

Ozeane und Seen
Sie sind wie Flüsse, aber noch breiter. Du solltest besser eine Menge Bargeld zur Verfügung haben, bevor du versuchst, eine Brücke über diese erheblichen Wassermassen zu bauen.

Einzigartige Terrains
Jedes Szenario wird außerdem einzigartige Merkmale und Herausforderungen aufweisen.

MEHR INFORMATIONEN

Um mehr über ein Objekt auf der Karte herauszufinden, klicke darauf. Details über das Objekt werden über der Grafik erscheinen. Wenn du beispielsweise auf eine Stadt klickst, wird durch Text und Symbole beschrieben, welche Arten von Fracht/Passagieren die Stadt annimmt und was sie zum Transport anbietet.

STÄDTE
Städte sind die wichtigsten Bestandteile in Railroads, denn da läuft das Geschäft. Die meisten deiner Eisenbahnstrecken werden zwischen Städten oder zwischen Städten und Rohstoffquellen verlaufen. Größere Städte haben Passagiere und Post, die in andere Städte transportiert werden müssen (wie viel hängt von der Größe der Stadt und anderen Faktoren ab).

Einige Städte haben auch Industrien, die Rohstoffe benötigen. Zum Beispiel hat eine Stadt einen Viehhof. Du kannst eine ordentliche Summe damit verdienen, die Rinder von einer nahen Rinderfarm in die Stadt zu transportieren.

Wenn du einen Rohstoff in eine Stadt transportiertst, wird die Stadt den Rohstoff entweder konsumieren oder in einen anderen Rohstoff umwandeln, welcher dann wieder irgendwohin geliefert und verkauft werden kann. Zum Beispiel könntest du Rinder zu einem Viehhof transportieren; der Viehhof wandelt die Rinder in Nahrungsmittel um, welche du dann in eine Stadt, die Nahrungsmittel verlangt, transportieren könntest. Solche „Lieferketten“ können ungeheuer profitabel sein. Du musst einen Bahnhof in einer Stadt errichten, bevor du Menschen oder Fracht aus einer Stadt transportieren kannst.

Details
Um herauszufinden, welche Art von Fracht eine Stadt benötigt und was sie zum Transport anbietet, [KLICK] auf diese Stadt. Eine Anzeige wird erscheinen.

In dem Beispiel oben hat der Spieler auf die Stadt Dover geklickt. Diese zeigt folgende Informationen:

HÖHE: Die Stadt liegt 593 ft über dem Meeresspiegel.

ANGEBOT: Die Stadt bietet im Augenblick zwei Waggonladungen Passagiere und eine Waggonladung Post zum Transport an.

NACHFRAGE: Die Stadt möchte Post, Öl, Passagiere, Nahrungsmittel und Industriegüter geliefert bekommen.

VERARBEITUNG: Wenn die Stadt Getreide bekommt, kann es zu Waren verarbeitet werden, welche dann wieder in eine Stadt transportiert werden können, die diese benötigt.

LIEFERANTEN: Wenn du auf eine Stadt klickst, werden Symbole um die Stadt herum erscheinen, die dir sagen, wo die Güter, die die Stadt möchte, abgeholt werden können. Im oberen Beispiel hält Aberdeen Passagiere ungefähr neun Meilen westlich der Stadt bereit.

Stadtgrößen
Städte haben vier verschiedene Größen: Dorf, Kleinstadt, Großstadt und Metropole. Passagiere und Post können nur aus Kleinstädten, Großstädten und Metropolen abgeholt oder in diese geliefert werden. Dörfer sind zu klein, um solche Dienstleistungen in Anspruch zu nehmen. Je größer eine Stadt ist, desto mehr Industrie kann sie beherbergen und umso mehr Post und Passagiere wird sie zur Beförderung haben. Siehe Seite 36 für weitere Details zu Städten.

Deine Heimatstadt
Du beginnst ein *Railroad*-Spiel mit einem schon vorhandenen Bahnhof und einem Streckenabschnitt in einer Stadt. Du wirst dein Eisenbahnnetzwerk von dieser Stadt aus errichten und (mit Glück) dein Imperium eventuell über die gesamte Karte erstrecken.

ROHSTOFFE
Rohstoffe sind Ausgangsmaterialien, welche in Städte transportiert werden können, wo sie entweder konsumiert oder in andere Produkte umgewandelt werden, welche dann wieder transportiert werden müssen.

Um Zugriff auf einen Rohstoff zu bekommen, musst du eine Verbindung zu der Rohstoffquelle bauen und dort einen besonderen Bahnhof (Anbau genannt) errichten. Anbauten an Rohstoffquellen zu errichten ist billiger als Güterbahnhöfe in Städten.

Rohstoffarten
Die Rohstoffe, die im Spiel auftauchen, variieren in Abhängigkeit von dem Szenario, dass du spielst. Allgemeine Rohstoffe sind Holz, Rinder, Kohle und Öl.

Nachschub

Die Menge der für den Transport verfügbaren Rohstoffe an einem Ort und die Rate, mit der Ersatzrohstoffe für den Transport verfügbar werden, variiert von Rohstoff zu Rohstoff. Eine stark genutzte Rohstoffquelle kann über die Zeit hinweg „upgraden“ - durch die Beschaffung besserer Anlagen - was erlaubt, Rohstoffe in einem schnelleren Tempo herzustellen.

INDUSTRIEN

Industrien werden in Städten gegründet. Je größer die Stadt ist, um so mehr Industrien kann sie unterstützen. Jede Industrie benötigt einen bestimmten Rohstoff. Einige Industrien konsumieren den Rohstoff (ein Kraftwerk etwa konsumiert Öl), während andere die Rohstoffe in ein fertiges Produkt umwandeln (eine Papierfabrik stellt aus Holz Papier her), welches dann in eine andere Stadt transportiert werden kann, die dieses Produkt benötigt. Wie die Rohstoffquellen oben kann eine gut belieferte Industrie während des Spiels „upgraden“, was zur Folge hat, dass die Rohstoffe schneller umgewandelt werden.

Industrien erwerben

Sobald du genug Reichtum angehäuft hast, kannst du bereits existierende Industrien erwerben oder auch neue erschaffen. Das kann extrem profitabel sein, weil du einen Bonusprozentsatz an jeder Waggonladung Güter verdienst, die zu dieser Industrie geliefert wird.

SCHIENEN

Wenn ein Spiel wie *Railroads* fortschreitet, wird die Landschaft von einem immer größer werdenden und komplexen System von Schienen durchkreuzt. Schienen können einfach, zweifach oder dreifach verlegt sein und über Brücken und durch Tunnel gehen.

Einige dieser Strecken werden von dir verlegt worden sein, einige von der Konkurrenz. (Du kannst keinen Zug auf einer Strecke fahren lassen, die du nicht erbaut hast). Auch wenn du eine Teilstrecke nicht erbaut hast, kannst du immer noch Profit daraus schlagen, indem du Aktien der Gesellschaft des Eigentümers kaufst.

Siehe unten, wie du das Verlegen deiner eigenen Strecken erlernst.

SIGNALE

Während du dein Schienennetzwerk verlegst, wird das Spiel “Signale” an Strategiepunkten der Strecke platzieren - wo sich die Strecke verzweigt oder verbindet, an einer Seite der Bahnhöfe und so weiter. Die Signale zeigen an, ob der weitere Streckenabschnitt entweder frei oder blockiert ist.

Wie Du Dich In Deiner Welt Bewegst

BEWEGEN

Wie schon vorhin beschrieben, kannst du dich durch deine Welt durch [LINKS-Klick] in der Minikarte bewegen. Du kannst ebenfalls durch die Welt scrollen, indem du die Pfeiltasten benutzt oder indem du den Mauscursor in die Ecken des Bildschirms bewegst. Wenn du [SHIFT] gedrückt hältst, scrollt der Bildschirm doppelt so schnell.

ZOOMEN

Mit dem Mausrad fährt die Kamera dichter heran oder weiter weg.

ROTIEREN DER KAMERA

Du kannst die Kamera entweder durch das Gedrückthalten des Mausrades und die Bewegung der Maus nach links oder rechts rotieren lassen oder du hältst [STRG] gedrückt und benutzt die linken und rechten Pfeiltasten.

SPEZIELLE TASTEN

Die folgenden Tasten bewegen die Kamera auf nützliche Weise:

Punkt [.]

Die Punktaste zentriert die Sicht über einem deiner Züge. Drücke die Punktaste nochmal, um der Reihe nach zu deinen anderen Zügen zu wechseln.

Komma [,]

Die Kommataste bringt dich zu einem deiner Bahnhöfe/Anbauten. Drücke die Kommataste nochmal, um zu deinen anderen Bahnhöfen/Anbauten zu wechseln.

VERIRREN

Indem du auf den “Kamera zurücksetzten”-Knopf auf dem Hauptbildschirm drückst oder [ROLLEN], wird die Sicht auf die Originaleinstellung zurückgesetzt und über deiner Startposition zentriert.

Schienen Verlegen

EINE STRECKE BEGINNEN



Das Verlegen von Schienen ist so einfach wie das Wählen eines Anfangs- und Endpunktes. Mit einigen Einschränkungen kannst du fast jede Strecke verlegen, die du dir denken kannst. Beginne, indem du auf den “Strecke hinzufügen”-Knopf in der Bedienfläche klickst. Du wirst vielleicht bemerkt haben, dass sich dein Mauscursor in einen Kreis verwandelt hat - eventuell ist es ein roter Kreis mit einem “X” in der Mitte, was bedeutet, dass du keine Strecke auf dem Stück Boden unter dem Kreis verlegen kannst. Wenn du Strecken verlegst, musst du die neue Strecke beginnen, indem du sie mit einer existierenden Strecke verbindest. In diesem Fall kannst du dich vielleicht an den Streckenabschnitt erinnern, der außerhalb von dem Bahnhof an deiner Startposition lag? Dort musst du beginnen, die Schienen zu verlegen.

Beachte, dass du niemals einen neuen Streckenteil von einem Tunnel oder einer Brücke aus legen kannst.

> ***Einen neuen Streckenteil beginnen***
>
> *Du musst einen neuen Streckenteil immer beginnen, indem du ihn mit einem bereits existierenden Streckenteil verbindest. Nach dem Klicken auf den “Strecke hinzufügen”-Knopf wird dein Cursor dir anzeigen, ob der momentane Ort gültig für das Verlegen einer Strecke ist.*
>
> ***Rot mit einem “X” in der Mitte:*** *Du kannst keine neue Strecke an dem derzeitigen Ort beginnen.*

Grün: Der Cursor ist am Endpunkt einer existierenden Strecke: der Ort ist gültig.

***Yellow:** Der Cursor ist nicht am Endpunkt einer existierenden Strecke, aber der Ort ist trotzdem gültig*

Beginne, indem du den Cursor auf eine Seite des Streckenteils an deiner Startposition bewegst. Der Cursor sollte grün werden, und damit anzeigen, dass das Gebiet, auf dem du dich befindest, das Ende einer Strecke ist. Klicke auf den Knopf, um dies als den Anfangspunkt deines neuen Streckensegments festzulegen. Nun bewege die Maus ein kleines bisschen. Eine neue Strecke wird erscheinen, die den Anfangspunkt mit dem Ort der Maus verbindet. Dies zeigt an, wo die Strecke verlaufen würde, um den Ort des Mauscursors zu erreichen. (Dies ist nur eine mögliche Route: die Strecke wird nicht gebaut, bevor du nicht die Maus nochmal klickst.)

DETAILS ÜBER DIE VORAUSSICHTLICHE NEUE STRECKE

Wenn du die Maus bewegst, solltest du einige Veränderungen bemerken. Text wird neben deinem Cursor erscheinen. Dieser sagt dir, wie viel das Verlegen der Strecke kosten wird, wie schnell der Zug auf dem neuen Teil fahren kann, genauso wie die "Steigung" der Strecke.

Veränderungen im Terrain

Wenn du den Cursor bewegst, wirst du feststellen, dass sich das Terrain unter den Schienen verändert. Der Computer wird versuchen, die Strecke so flach wie möglich zu machen und fügt Aufschüttungen, Abtragungen, Stützmauern und Tunnel, falls nötig, hinzu. Alle Kosten der hinzugefügten Konstruktionen werden automatisch zu den Gesamtkosten der Strecke addiert. Du kannst die Höhe deiner Strecke ebenfalls manuell verändern: siehe "Die Auswahlleiste" weiter unten.

Ungültige Strecke

Während du den Cursor bewegst, kann es sein, dass die potenzielle Strecke rot wird. Das bedeutet, dass die Strecke nicht so verlegt werden kann, wie angezeigt (möglicherweise hast du nicht genug Bargeld oder die Steigung ist zu steil oder die Strecke hat eine zu scharfe Kurve). Du wirst die Richtung der Strecke ändern, mehr Bargeld aufbringen oder irgendetwas anderes versuchen müssen. (Siehe Tabelle unten für Details über ungültige Streckenkonfigurationen).

Die "Auswahlleiste" unten am Bildschirm bietet weitere Details über den voraussichtlichen Streckenabschnitt.

Die Auswahlleiste

Während eine Strecke verlegt wird, bietet diese Leiste mehr Details über die voraussichtliche Strecke, die du gerade verlegst.

Gleise: Dies sagt dir, wie lang der Abschnitt sein wird und wie viel er kostet.

Aufschüttungen und Abtragungen: Dies sagt dir, ob der Abschnitt, den du verlegst, Aufschüttungen oder Abtragungen benötigt, und wenn dem so ist, wie viel sie kosten.

Bauwerke: Dies sagt dir, ob deine Strecke irgendwelche Brücken und Tunnel benötigt, und wenn dem so ist, wie viel sie kosten.

"+": Das Drücken der Plustaste lässt dich manuell die Höhe deiner Strecke nach oben verschieben. Dies kann die Streckenkosten ebenfalls erhöhen.

"-": Das Drücken der Minustaste vermindert die Höhe der Strecke. Dadurch können tiefere Abtragungen oder Tunnel benötigt werden und die Kosten für den Streckenabschnitt erhöhen.

UNGÜLTIGE STRECKEN

Eine Streckenkonfiguration kann aus den folgenden Gründen ungültig sein:

- Die Kurve ist zu scharf
- Die Steigung ist zu steil
- Die Strecke schneidet unerlaubt existierende Strecken
- Du hast nicht genug Bargeld, um die konfigurierte Strecke zu bauen

BRÜCKEN UND TUNNEL SIND TEUER. ABER SIE SIND ES MEISTENS WERT.

In vielen Fällen können die Konstruktionskosten verringert werden, wenn du um ein Hindernis herumgehst, anstatt durch es hindurch oder über es hinweg. Trotzdem können Tunnel und Brücken auf lange Sicht billiger sein, da auch die schnellsten Züge langsam auf einer kurvigen Strecke fahren müssen. Flache, gerade Strecken erlauben deinen Zügen, auf Höchstgeschwindigkeit zu fahren, was schnellere Lieferung bedeutet und damit mehr Profit in kürzerer Zeit.

Wenn du zufrieden mit deiner Streckenspanne bist, die du von deinem Anfangspunkt gezogen hast, klicke einfach die linke Maustaste, um den Endpunkt zu bestätigen. Du wirst ein klingendes Geräusch hören und die Strecke mit all ihren benötigten Brücken und Tunneln wird erscheinen. Du kannst fortfahren, weitere Strecken vom Endpunkt zu verlegen oder, wenn du vorerst fertig bist, mit dem rechten Mausklick das Streckenlegen beenden.

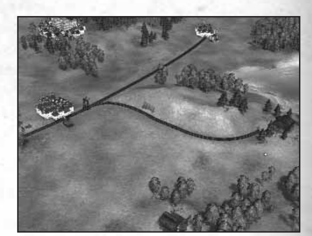
Beachte, mit [KLICK-HALTEN], während du eine Strecke verlegst, kannst du den Endpunkt der Strecke, die du legst, besser justieren. Siehe den „Streckenverlegen für Fortgeschrittene"-Abschnitt in diesem Handbuch für mehr Details.

Streckenlegen beenden

Klicke die rechte Maustaste, um jegliche Streckenverlegung abzubrechen und den Streckenverlegungsmodus zu beenden. Du wirst auf den "Strecke bauen"-Knopf klicken müssen, um zur Streckenverlegung zurückzukehren.

Verzweigte und verbundene Strecke

Diese "Y"-Verzweigung verbindet Peterborough mit der Schäferei im Nordosten, sowie mit einer Stadt im hohen Norden.

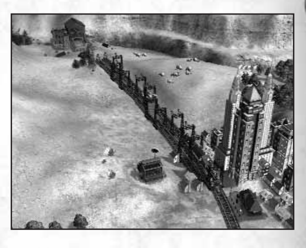


Während deine ersten Strecken wahrscheinlich eine kontinuierliche Line sein werden, wird es nicht lange dauern, bis du eine verzweigte Linie erschaffen musst, um eine nahe Stadt oder Industrie zu erreichen. Um dies zu tun, musst du einfach nur den "Strecke bauen"-Knopf drücken, als ob du eine existierende Strecke verlängern möchtest, und den Cursor auf der existierenden Strecke dort positionieren, wo du die Verzweigung haben möchtest. Wenn der Cursor zu einem grünen oder gelben Kreis wird, bist du an einem gültigen Verzweigungspunkt. Klicke die linke Maustaste, um zu beginnen und bewege die Strecke dorthin, wo du sie haben möchtest; einfach so, als ob du eine beliebige andere Streckenoperation durchführst. Wenn du die Strecke durch [LINKS-Klick] am Zielpunkt vervollständigst, wirst du bemerken, dass Zugsignale dort erscheinen, wo sich die Strecke teilt.



Manchmal musst du ein neues Streckenstück mit einem vorhandenen Stück verbinden -- beispielsweise, wenn du einen Wendekreis erschaffst. (Das Anhalten eines Zuges, um ihn dann umzudrehen, damit er den gleichen Weg zurückfahren kann, den er gekommen ist, kann eine zeitraubende Sache sein. Indem du einen Wendekreis benutzt, brauchst du ihn nicht umzudrehen). Um eine Strecke mit einem vorhandenen Streckenstück zu verbinden, bewege den Cursor einfach über ein vorhandenes Streckenteil, bis der Cursor zu einem grünen oder gelben Kreis wird. Ein grüner Kreis zeigt an, dass du dich am Ende eines Streckensegments befindest (typischerweise das Ende der gesamten Strecke); ein gelbes Segment zeigt, dass du dich an einem gültigen Verbindungspunkt zwischen den Streckenenden befindest; ein roter Kreis zeigt, dass du Strecken an diesem Ort nicht verbinden kannst.





Doppelstrecken

Auf besonders geschäftigen Abschnitten deiner Eisenbahnstrecke kannst du dem Verkehrsfluss helfen, indem du Doppelstrecken zu deinem existierenden Schienennetzwerk hinzufügst. Diese Strecken verlaufen eng parallel zu der vorhandenen Strecke und erlauben Zügen aneinander vorbei zu fahren, ohne dass einer anhalten muss. Du kannst bis zu drei Parallelstrecken für einen bestimmten Streckenabschnitt haben. Alle Bahnhöfe und Güterbahnhöfe können bis zu drei Gleise gleichzeitig beherbergen.

Doppelstrecken verlegen

Um Doppelstrecken zu verlegen, klicke auf den "Doppelstrecken"-Knopf auf dem Hauptbildschirm. Dann setzte deinen Cursor neben ein vorhandenes Streckenstück. Wenn der Kreis grün wird, kannst du an diesem Punkt eine Doppelstrecke erschaffen. Klicke auf den Punkt, an dem deine Doppelstrecke beginnen soll, dann bewege den Cursor dorthin, wo die neue Strecke endet. Klicke nochmal und die Strecke wird verlegt.

Wenn es irgendwelche Hindernisse gibt, wenn die Steigung zu steil ist oder der Richtungswechsel zu scharf ist, wird die Strecke rot, was bedeutet, dass du keine Doppelstrecke legen kannst.

Überschneidungen

Sobald du eine Doppel- (oder Dreifach-) Strecke gelegt hast, möchtest du vielleicht eine "Überschneidungsstrecke" einbauen, die es deinen Zügen erlaubt, das Gleis zu wechseln, wenn das, auf dem sie sich befinden, blockiert ist. Um eine Überschneidungsstrecke zu verlegen, klicke auf den "Strecke verlegen"-Knopf - wähle die gewollte Strecke aus - dann klicke auf die Gleisabschnitte, wo du die Überschneidung haben möchtest.

GÜTERBAHNHÖFE

Züge können Fracht nur an Güterbahnhöfen (oder ihren Brüderbahnhöfen, Anbauten, Bahnhöfen und Endbahnhöfen) abliefern. Ein Güterbahnhof in einer Stadt erlaubt dir von allen Industrien der Stadt etwas abzuholen und sie zu beliefern und, wenn die Stadt groß genug ist, auch Passagiere und Post zu befördern.

Güterbahnhöfe errichten

Güterbahnhöfe können nur an Strecken errichtet werden, die dir gehören. Um einen Güterbahnhof zu errichten, klicke auf den „Güterbahnhof errichten"-Knopf auf der Bedienleiste. Setze deinen Cursor über einen Streckenabschnitt. Du wirst sehen, dass dein Cursor zu einem durchsichtigen Bild eines Bahnhofs wird. Bewegst du die Maus deine Strecke entlang, wird das durchsichtige Bild zu einem vollständigen Bild eines Bahnhofs, was bedeutet, dass hier ein Bahnhof gebaut werden kann. Wenn du dich nahe genug an eine Rohstoffquelle heranbewegst, wird der Bahnhof zu einem Anbau - einem einzigartigen Verbindungspunkt, an dem der Zug anhält, um die Güter, die dort produziert werden, aufzuladen. Beispiel: An einem Sägewerkanbau steht ein gewaltiger Kran, der einen Holzwaggon mit Holzstämmen belädt.

Du kannst Güterbahnhöfe, Bahnhöfe und Endbahnhöfe nur entlang deiner eigenen Strecken bauen!

Indem du die linke Maustaste klickst, bestätigst du deine Entscheidung, einen Bahnhof oder Anbau an dem Ort zu errichten und den Zügen zu erlauben, zu dieser Industrie oder Stadt geführt zu werden.

Bahnhöfe und Anbauten kosten Geld!

Bahnhöfe sind ziemlich teuer und sollten nicht leichtsinnig errichtet werden. Der Bahnhof in deiner Heimatstadt ist kostenlos.

Upgrades

Es gibt drei Größen für Bahnhöfe: Güterbahnhöfe, Bahnhöfe und Endbahnhöfe (die größten). Je größer ein Bahnhof ist, desto mehr Einkommen kann er erwirtschaften. Der Bahnhof deiner Heimatstadt ist ein Endbahnhof (am größten); jeder neue Bahnhof, den du errichtest, ist ein Güterbahnhof.

Um einen Güterbahnhof upzugraden

Um einen Güterbahnhof upzugraden, wähle die Stadt oder den Güterbahnhof, dann klicke auf den Knopf „Upgrade". Du kannst das nächste Level für die Verbesserung deines Güterbahnhofs aussuchen.

Siehe die Regeln im Abschnitt „Das Spiel für Fortgeschrittene" für mehr Einzelheiten über Bahnhöfe, Upgrades und Verbesserungen.

Anbauten

Anbauten sind die Bahnhöfe, die außerhalb einer Stadt an einer Rohstoff verarbeitenden Industrie zu finden sind — Kohlenmine, Rinderfarm etc. Anbauten können nicht verbessert oder upgegradet werden.

KAUFEN VON ZÜGEN UND ROUTENPLANUNG

Sobald du zwei Punkte mit Schienen und Bahnhöfen/Anbauten verbunden hast, ist es Zeit, einen Zug zu kaufen und ihm zu sagen, wohin er fahren soll. Um einen Zug zu erschaffen, klicke auf den Knopf "Zug Kaufen". Du wirst dann zum Bildschirm „Routenplanung" weitergeleitet.

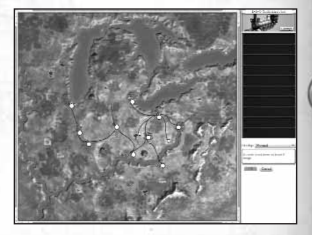
Kaufe die beste Lokomotive, die du dir leisten kannst!

Wenn du ein Spiel in den Anfangsjahren der Eisenbahngeschichte spielst, solltest du eigentlich fast immer die neueste, kraftvollste (und möglicherweise teuerste) Lokomotive kaufen, die erhältlich ist.

Dann allerdings, im Verlauf des Spiels, wenn die Bauweise der Lokomotiven sich verbessert, solltest du verschiedene Modelle für verschiedene Situationen kaufen — während die eine Lokomotive sich besser für den schnellen Zug von Passagierwaggons eignet, kann eine andere vielleicht besser für den Zug schwerer Güterwagen zum günstigsten Preis eingesetzt werden.

Siehe Seite 39 für die Einzelheiten zu bestimmten Lokomotiven.

Die Routenplanung des Zugs bestimmen



Hier entscheidest du, wohin dein Zug fahren wird und was er von allen Stationen mitnimmt, an denen er Halt macht.

Die Landkarte auf der linken Seite des Bildschirms zeigt die Schienen, die du gelegt hast und die Industriezweige und Städte, die du mit deinen Schienen verbunden hast (mit Anbauten oder Güterbahnhöfen) werden als große Punkte dargestellt. Gehe mit deiner Maus über einen dieser Punkte und du wirst den Namen dieses Zielortes sehen und ebenso, welche Art von Gütern er erzeugt und welche er verlangt. [LINKS-Klick] auf einen Zielort fügt diesen der Streckenliste auf der rechten Seite des Bildschirms hinzu. Du wirst vielleicht auch sehen, dass einige der Zielorte auf der Landkarte grau geworden sind. Dies bedeutet, dass du diese Zielorte von dem Platz, den du gerade gewählt hast, nicht erreichen kannst. (Normalerweise, weil in die Richtung, in die dein Zug fährt, keine Kurve gemacht werden kann).

Wenn du auf Zielorte klickst, werden sie deiner Streckenliste zugefügt, was bedeutet, dass dein Zug sie nacheinander abfahren wird, und zwar von oben nach unten. Sobald der letzte Zielort erreicht wurde, wird dein Zug wieder zum ersten Zielort auf der Liste zurückkehren.

Fracht

Als ein Eisenbahner ist es deine Aufgabe, Menschen und Güter von einem Ort zum anderen zu transportieren. So verdienst du dein Geld (oder zumindest einen Großteil davon). Wenn du für einen Zug die Route aufstellst, musst du dem Zug sagen, welche Art von Fracht transportiert werden soll.

Wenn du erstmals einen Zug erschaffst, hat er noch keine Waggons und kann keine Fracht transportieren. Wenn du auf deiner Strecke einen Bahnhof ergänzt, erscheint oben an der Streckenkarte ein Feld, das dir zeigt, welche Fracht an diesem Bahnhof aufgenommen werden kann. Um diese Fracht laden zu können, musst du an deinen Zug die entsprechende Anzahl Waggons hinzufügen. Wenn du zum Beispiel eine Pendlerstrecke errichtest an deinem Startbahnhof warten eine Waggonladung Post und zwei Waggonladungen Passagiere darauf, mitgenommen zu werden, dann musst du dem Zug an diesem Bahnhof einen Postwaggon und zwei Passagierwaggons hinzufügen.

Beachte, dass alle Waggons, die einmal bei einem Halt aufgenommen wurden, automatisch zu der Frachtliste bei jedem Stopp auf der Strecke hinzugezählt werden. Das ist in der Regel in Ordnung, wenn der Zug Passagiere und/oder Post zwischen Städten hin- und herbefördert. Wenn du jedoch Materialien oder Rohstoffe geladen hast, musst du unter Umständen Veränderungen vornehmen, indem du bei jedem Halt Waggons ankoppelst oder abhängst. Siehe Beispiele unten für die Routenplanung.

Einrichtung eines Passagier/Post-Zugs

Passagiere und Post sind eine gute und verlässliche Einnahmequelle. Nehmen wir mal an, du hast Güterbahnhöfe in zwei Städten, die auf einer Strecke liegen: Washington und Baltimore. Du stellst fest, dass beide Städte Passagiere und Post zur Abholung haben und beschließt, einen Zug einzusetzen, um sie zu transportieren.

Du klickst auf den Knopf „Zug Kaufen" auf dem Hauptbildschirm, der dich zum Bildschirm Routenplanung weiterleitet. Auf dem Bildschirm Routenplanung klickst du auf Washington und gibst dem Zug zwei Passagier- und einen Postwaggon. Klicke dann „OK" und anschließend auf Baltimore. Da in Baltimore ebenfalls Passagiere und Post warten, lässt du die Frachtliste, so wie sie ist. Dann verlässt du den Bildschirm Routenplanung.

Dein neu erstellter Zug wird Folgendes machen: Er wird in Washington einfahren, wo ein Postwaggon und zwei Passagierwaggons angekoppelt werden, in die danach die größtmögliche Anzahl von Passagieren einsteigen und so viele Postsäcke wie möglich eingeladen werden. Der Zug fährt dann weiter nach Baltimore, wo er seine Fracht ausladen und neue Passagiere und Post aufnehmen wird. Der Zug kehrt danach nach Washington zurück, entlädt seine Fracht aus Baltimore und geht die Strecke wieder von vorne an.

Wechseln von Lokomotiven

Wenn du einen neuen Zug einrichtest, kommt er in Standardausrüstung mit der modernsten verfügbaren Lokomotive. Auch wenn dies zumeist die richtige Wahl ist, möchtest du vielleicht ein anderes Lokomotivenmodell aussuchen. Dazu klicke auf den Knopf „wechseln" in der oberen rechten Ecke des Bildschirms und der Bildschirm „Lokomotivschuppen" wird erscheinen, auf dem du die neueste Lokomotive kaufen kannst oder aber je nach deinen Bedürfnissen eine andere auswählen kannst. Du kannst zwischen den Zügen hin- und herwechseln, indem du die linken und rechten Richtungstasten drückst. Wenn du dich für eine Lokomotive entschieden hast, wirst du zum Bildschirm „Routenplanung" zurückgeführt.





Einrichtung eines Frachtzugs

Nehmen wir an, du hast eine Strecke errichtet, die von [Stadt A] nach [Stadt B] fährt und danach zu einer Rinderfarm. In [Stadt B] ist ein Viehhof, wo die Rinder zu Nahrungsmitteln verarbeitet werden, und [Stadt A] braucht Nahrungsmittel. Nun erfährst du, wie du einen Frachtzug einrichten kannst, um die verschiedenen Frachtgüter an deren Bestimmungsorte zu bringen.

Klicke auf „Zug Kaufen", wodurch du zum Bildschirm „Routenplanung" gelangst. Klicke auf dem Bildschirm „Routenplanung" auf die Rinderfarm, um sie zum ersten Halt auf deiner Strecke zu machen. Hänge an diesem Bahnhof zwei (oder mehr) Viehwaggons an. Klicke als nächstes auf [Stadt B] (in der sich der Viehhof befindet, der die Rinder zu Nahrungsmitteln verarbeitet). Entferne dann die Viehwaggons von der Frachtliste, da du die Rinder an diesem Halt abliefern wirst.

Stattdessen füge zwei (oder mehr) Nahrungsmittelwaggons an. Klicke als nächstes auf [Stadt A]. Da dein Zug die Nahrungsmittel in dieser Stadt abladen wird, koppele die Nahrungsmittelwaggons an diesem Bahnhof ab. Lass den Zug leer. Verlasse dann den Bildschirm „Routenplanung".

Folgendes wird passieren. Der Zug und die Viehwaggons werden an der Farm ankommen. Die Rinder werden in die Wagen verladen und der Zug wird zur Stadt B weiterfahren. In der Stadt B werden die Rinder ausgeladen und die Viehwaggons abgekoppelt. Nahrungsmittelwaggons werden angekoppelt und mit Nahrungsmitteln gefüllt (frisch erstellt aus dem vormaligen Rinderbestand, den du gerade geliefert hast). Der Zug fährt weiter zur Stadt A, wo er sowohl die Nahrungsmittel, als auch die Nahrungsmittelwaggons loswerden wird. Die Lokomotive kehrt danach zurück zum Viehhof, wo sie neue Viehwaggons bekommt und ihre Fahrt wieder von vorne anfängt.

Vorfahrtszüge

Der Knopf „Vorfahrt" auf dem Bildschirm „Routenplanung" ermöglicht dir die Wichtigkeitsstufe der Fracht als Niedrig, Normal oder Hoch einzustellen. Wenn zwei Züge auf denselben Schienen fahren, legt dies fest, welcher Zug zuerst dran ist. In der Regel solltest du den Passagier- oder Postwaggons eine höhere Priorität geben, da der Preis für deren Ablieferung am zeitabhängigsten ist.

GELD VERDIENEN

Auf dem niedrigsten Spiellevel ist es bei Railroads dein Ziel, mehr Geld als deine Konkurrenten zu verdienen. Deine Haupteinnahmequelle ist der Transport von Passagieren, Post und Gütern von einem Ort zum anderen. Je schneller du die Posten zu ihren Bestimmungsorten bringst, desto mehr Geld verdienst du. Wenn Passagiere oder Waren eine lange Zeit auf ihre Abholung warten müssen oder ihr Transport unterwegs verzögert wird, verdienst du entsprechend weniger für ihre Ablieferung.

Es folgt eine kurze Beschreibung des Witschaftskonzeptes des Spiels; für mehr Einzelheiten lese auch die Regeln zum Wirtschaftskonzept im Abschnitt „Das Spiel für Fortgeschrittene".

Beförderung von Passagieren

Passagiere sind fast immer eine beständige Einnahmequelle. Die Einrichtung einer "Konsumenten-Strecke" zwischen zwei oder mehreren Städten wird für ständiges Einkommen sorgen (bedenke dabei, dass in Dörfern keine Passagiere warten oder angenommen werden).

Der Betrag, den du für die Beförderung von Passagieren verdienst, ist von Szenario zu Szenario verschieden und kann sich im Verlauf eines Szenarios auch dramatisch verändern.

Posttransport

Bei Post verhält es sich ähnlich wie bei Passagieren: Sie stellt eine beständige Einnahmequelle dar.

Gütertransport

Es gibt ein paar bestimmte Güter, die in *Railroads* gewinnorientiert befördert werden können, angefangen von natürlichen Rohstoffen wie Holz oder Kohle bis hin zu verarbeiteten Gütern wie Papier oder Nahrungsmittel. Der Preis, der für jede Beförderung eines Frachtguts bezahlt wird, hängt von einer Reihe von Faktoren ab, einschließlich Bedarf und Nachfrage, der zurückgelegten Entfernung und der Zeit, die verstrichen ist, bis das beförderte Gut an seinem Bestimmungsort war. Siehe auch die Regeln im Abschnitt „Spiel für Fortgeschrittene" für mehr Einzelheiten.

Die jeweiligen Güter, die für den Transport zur Verfügung stehen, wechseln von Szenario zu Szenario. Siehe auch Kapitel 5 für eine Liste der Güter, die in jedem Szenario verfügbar sind.

Schau dir bitte die Industrie-Wirtschaftsentwicklungstabelle im Anhang an, um einen umfassenderen Einblick in die Rohstoffquellen im Spiel und wie man aus ihnen den maximalen Nutzen ziehen kann, zu erhalten.

Bahnhofs-Verbesserungen

Wie oben angesprochen, wird eine Verbesserung deiner Bahnhöfe das Einkommen steigern, das du dort beim Liefern oder Abholen von Fracht erzielst. Siehe die Regeln im Abschnitt „Das Spiel für Fortgeschrittene" für mehr Einzelheiten.

Erwerb oder Bau von Industriezweigen

Eine weitere Möglichkeit, Geld zu machen, ist es, in Städten, in denen du Bahnhöfe hast, Industriezweige zu erwerben oder zu bauen. Siehe die Regeln im Abschnitt „Das Spiel für Fortgeschrittene" für Einzelheiten.

Börsenhandel

Du kannst an der Börse Geld verdienen, indem du Aktien deiner Gesellschaft oder der Gesellschaften deiner Konkurrenten kaufst oder verkaufst. Siehe die Regeln im Abschnitt „Das Spiel für Fortgeschrittene" für Einzelheiten.

BERICHTSBILDSCHIRME

Das Spiel bietet zu deiner Kontrolle eine Vielzahl von „Berichts-Bildschirmen” an. Du musst nie auf irgendeinen Berichts-Bildschirm schauen, aber du solltest sie regelmäßig checken, einfach um die Übersicht zu behalten, wie es bei dir läuft. Diese Bildschirme erreichst du durch Klicken auf das entsprechende Symbol auf der Berichts-Bildschirm-Leiste oder durch Drücken der verschiedenen „Tastenkürzel“.

Finanzbericht [F1]

Der Finanzbericht stellt die finanzielle Situation deines Unternehmens dar.

Wettbewerbsbericht [F2]

Dieser Bericht zeigt dir, wie die Unternehmen deiner Konkurrenten laufen.

Sieg-Bildschirm [F3]

Dieser Bildschirm zeigt alle Ziele, die du erreichen musst, um das Szenario zu „gewinnen“. Er zeigt dir auch deine Fortschritte, die du auf dem Weg zum Ziel erreicht hast.

Züge-Bericht [F4]

Dieser listet die Züge auf, die du in Betrieb hast, und auch ihre Rentabilität während des laufenden Jahres und der vorangegangenen Jahre.

Güter-Bericht [F5]

Dieser Bericht zeigt die Preise der Güter im Spiel. Er stellt auch eine Tabelle zur Verfügung, die es dir erlaubt, den Verlauf der Preise über die Zeit zu verfolgen und den Führenden für den Transport jedes einzelnen Frachtguts zu bestimmen.

Industrien [F6]

Dieser Bildschirm zeigt dir den Stand aller Industrien, die du erworben hast, einschließlich deren Gewinne und Verluste, Größe und Boni.

Patente [F7]

Der Patent-Bildschirm stellt alle Patente dar, die du gewonnen hast, und auch, wie viel Zeit noch verbleibt, bis sie verfallen und jedem zugänglich werden. Für mehr Einzelheiten über Patente, siehe Seite 67.

EREIGNISSE

Im Verlaufe eines Spiels können verschiedene, zufällige „Ereignisse“ auftreten, die eine neue Herausforderung oder Gelegenheit bieten. Ein Ereignis kann die Verfügbarkeit eines neuen Lokomotiv-Modells ankündigen oder auch die Minderung oder Steigerung des Werts eines bestimmten Guts.



Wenn ein neues Ereignis auftritt, wird es als Zeitung oben auf deinem Bildschirm dargestellt. Sobald du das Ereignis gelesen hast, [KLICKE] auf die Zeitung, damit sie wieder verschwindet. Wenn du ältere Ereignisse anschauen möchtest, kannst du auf deinem Hauptbildschirm auf den Knopf „Ereignis-Umschalter” klicken.

ZUGFAHRPLAN-MODUS

Der „Zugfahrplan”-Modus erlaubt es dir, eine Eisenbahnstrecke ohne jede Konkurrenz und ohne zeitliche oder finanzielle Einschränkungen einzurichten. Du kannst jedes Szenario im „Zugfahrplan”-Modus spielen. Siehe den Abschnitt „Einrichten eines Spiels” ganz oben in diesem Kapitel.

Im Wesentlichen ist der Zugfahrplan-Modus weniger ein Spiel als mehr eine Modelleisenbahn-Simulation. Die Wirtschaft und die Börse sind deaktiviert und das Schienen legen sowie der Kauf von Bahnhöfen und Lokomotiven kosten nichts. Du kannst Rohstoffquellen und Industriezweige errichten oder bestehende entfernen. Es gibt keine Wartungskosten und du verdienst für das Abliefern von Ware kein Geld. Zufällige Ereignisse gibt es keine. Du kannst jede in diesem Szenario verfügbare Lokomotive erlangen, jede denkbare Kombination von Waggons an den Zug hängen und die Streckenführung bestimmen, wie du möchtest. Es gibt keine Sieg- oder Niederlage-Bedingungen: Du kannst so lange spielen, wie du möchtest. Ein Spiel im Zugfahrplan-Modus kann wie jedes andere Spiel gespeichert und geladen werden.

Der Zugfahrplan-Modus ist eine gute Möglichkeit, um zu lernen, wie man Schienen legt, Bahnhöfe baut, Züge einrichtet und auf Strecke schickt und Passagiere und Güter aufnimmt und abliefert, ohne dass man sich dabei um Finanzen oder Konkurrenten zu kümmern braucht. Sobald du den Zugfahrplan-Modus im Griff hast, willst du bestimmt mit einem richtigen Spiel weitermachen.

LEG LOS!

Wenn du bis hierher gelesen hast, weißt du genug, um ein Spiel von *Railroads* spielen zu können. Für deine ersten Spiele nach dem Zugfahrplan-Modus empfehlen wir dir, dass du auf dem „Investor”-Level (dem einfachsten) spielst, und dass du die Zahl der konkurrierenden Gesellschaften auf „0”setzt. Dies ermöglicht dir, das ganze Spielkonzept kennen zu lernen, ohne dich mit Konkurrenten herumschlagen zu müssen. Man kann jedoch auch ohne Konkurrenz ein Spiel „verlieren”, indem man keine Geldmittel mehr hat, um die Schienenstrecke zu warten, aber wenigstens versucht nicht auch noch Cornelius Vanderbilt zur gleichen Zeit, einen aus dem Geschäft zu drängen!

Wenn du zu einer noch größeren Herausforderung bereit bist, spiel ein Szenario mit Konkurrenz und schau mal, wie du dich gegen die gerissensten geistigen Größen des 19. und 20. Jahrhunderts halten kannst! Vielleicht solltest du den nächsten Teil des Handbuchs ebenfalls lesen – ganz besonders, wenn du von deinen Konkurrenten eingestampft wirst.

Kapitel 3

Das Spiel für Fortgeschrittene

EINFÜHRUNG

Dieses Kapitel des Handbuchs bietet einen vertieften Einblick in die Welt von *Railroads*. Der folgende Abschnitt „Die Konkurrenz” erklärt etwas mehr, wie du mit den anderen Eisenbahnmagnatsgenossen interagieren wirst. „Die Börse“ beschreibt, nun ja, den Aktienhandel und der „Wettbewerbsbildschirm“ beschreibt diesen Informations-Bildschirm. „Ereignisse und Patente“ beschreibt die verschiedenen „Zufallsereignisse“, die in einem Spiel auftreten können (inklusive der Verfügbarkeit von innovativen Eisenbahn-Patenten“) und wie du sie zu deinem besten Vorteil nutzen kannst. Der Abschnitt „Bahnhöfe“ beschreibt die verschiedenen Arten von Bahnhöfen, die du in einer Stadt platzieren kannst. Der Abschnitt “Wirtschaftssystem des Spiels” erklärt, wie die Preise für den Transport der Güter ermittelt werden und der Abschnitt „Sieg und Niederlage“ gibt einen Einblick in, na du weißt schon was.

Du kannst dieses Kapitel komplett durchlesen oder während du spielst, je nach Bedarf von einem Abschnitt zum anderen springen.

DIE KONKURRENZ

Erbitterter Konkurrenzkampf, darum dreht sich alles, wenn du dazu Anlauf nimmst, deine Eisenbahngesellschaft zur Nummer 1 zu machen. Die zwei Hauptmöglichkeiten, sich mit Konkurrenten zu messen, ist der Wettstreit zum Erringen der Städte und Industrien oder der Aktienhandel an der Börse. Eines ist sicher: Du musst um jeden Zentimeter Boden kämpfen, um am Ende der Beste zu sein.

Industrien und Stadtbilder

Ob kleinster Eisenbahn-Investor oder größter Lokomotiven-Magnat, alle müssen ihre Güter zu einer Stadt transportieren. Wenn drei oder vier Spieler aber um die gleichen Nachfragen und Güter wetteifern, kann der Konkurrenzkampf fast schon grausam werden. Nachfolgend einige Tipps, um aus diesem Kampf siegreich hervorzugehen.

Kaufen von Industrien

Einer der schnellsten Wege in einer Stadt die beherrschende Stellung einzunehmen, ist das Kaufen der profitabelsten Industrien dieser Stadt. Ein Beispiel: Wenn eine Nahrungsmittelfabrik in Frederick, Maryland schon Dutzende von Waggonladungen Getreide geliefert bekommen hat, würde es nahe liegen, diese Industrie zu kaufen. Sobald du eine Industrie besitzt, bekommst du einen Prozentsatz der Profite aus jeder Waggonladung Getreide, die in Frederick angeliefert wird, egal ob du diesen Waggon befördert hast oder einer deiner Konkurrenten.

Führe einen [LINKS-Klick] auf eine Stadt aus, um eine Industrie zu kaufen. In der Auswahltafel neben dem Namen der Industrie sollte der Kaufpreis der Industrie und der Knopf „Kaufen“ zu finden sein. Sobald dieser Knopf gedrückt wird, beginnt eine Versteigerung. Jeder Spieler erhält die Information, dass diese Industrie zum Verkauf steht und hat nun die Chance, ein Kaufangebot abzugeben.

In einer Versteigerung können Preise rasant steigen, also solltest du vor dem Versuch eine Industrie zu kaufen, genau die Schritte deiner Konkurrenten beobachten, sonst kann es am Ende sein, dass du den Preis für ein Barockschloss und nicht nur für eine Hütte bezahlen musst.

Bauen von Industrien

Es kann vorkommen, dass eine Ressourcen-Industrie und ein verarbeitendes Gewerbe, wie zum Beispiel ein Sägewerk und eine Papierfabrik nahe beieinander liegen, der nächste „Papier-Verwerter“, ein Zeitungsverlag, aber nur ganz am anderen Ende der Karte zu finden ist. In diesen Fällen kann es zwar noch profitabel sein, Holz in die Stadt zu liefern, das fertige Papier stapelt sich aber in der Stadt zu einem großen Haufen. In diesen Fällen könnte es durchaus in deinem Interesse sein, eine weitere Industrie, also

einen Zeitungsverlag, zu bauen, der dann das angesammelte Papier erhält. Neue Industrien haben einen großen Platzbedarf und können daher nur in Städten, Großstädten und Metropolen gebaut werden. Zusätzlich bestimmt die Größe der Stadt, wievielen Industrien sie Platz bieten kann. In Städten und Dörfern kann es sein, dass nicht ausreichend Platz vorhanden ist, um eine neue Industrie zu bauen. In so einem Fall musst du warten, bis die Stadt groß genug geworden ist, um dort zu bauen.

Führe in einer Stadt, die groß genug ist, einen [LINKS-Klick] auf eine Industrie aus, um diese zu bauen. Rechts siehst du den Lageplan der Stadt, die alle Industrien der Stadt anzeigt. „Freie Bauplätze“ auf diesem Plan zeigen dir an, dass es in dieser Stadt für den Bau weiterer Industrien Platz gibt. Ein [LINKS-Klick] auf den Knopf „Bauen“ ruft ein Auswahlmenü der Industrien auf, die hier gebaut werden können. In unserem Fall wählen wir einen Zeitungsverlag aus.

Die Kehrseite der Medaille ist, dass das Bauen neuer Industrien extrem teuer ist – jeweils $500.000. Einen Zeitungsverlag extra für eine einzelne Papierfabrik zu bauen, wäre daher kaum profitabel. Befinden sich aber mehrere Papierfabriken im nahen Umkreis einer Stadt, dann könnte es sehr wohl für dich lukrativ werden, dort einen Zeitungsverlag zu bauen.

Beachte: Nimmt die zu bauende Industrie die gleichen Güter an, die bereits in der Stadt erzeugt werden, so kannst du sie nicht mehr in dieser Stadt bauen. In unserem obigen Beispiel hieße das, wenn die Stadt bereits eine Papierfabrik hätte, könntest du in dieser Stadt keinen Zeitungsverlag bauen.

Entführen von Gütern

Nehmen wir den Fall von oben und vertauschen die Rollen: Die Papierfabrik, die mit Holz beliefert wird, aber für das Papier keine Abnehmer hat. Wenn einer deiner Konkurrenten Papier produziert, dafür aber keinen Nutzen hat, und sich zufällig ganz in der Nähe von dir ein Zeitungsverlag befindet, kannst du eine Strecke bauen, um sein Papier zu „entführen“ und es zu deinem Zeitungsverlag bringen, genau so, wie du es mit Papier tun würdest, dass du selbst erzeugt hast.

Die Gefahr dabei ist, dass dein Konkurrent feststellen könnte, dass es nicht in seinem Interesse ist, dich mit einem gewinnbringenden Gut zu beliefern und die Holzlieferungen an diese Stadt einstellt. Dann hättest du eine nutzlose Schienenstrecke, es sei denn, du fügst ein eigenes Sägewerk hinzu. Wenn du also so eine Strecke baust, solltest du stets ein wachsames Auge auf deine Güter werfen, man kann nie wissen, wann der Nachschub abreißt.

DIE BÖRSE

Während sich bei *Railroads* alles um das Schienenverlegen und um das Managen einer Eisenbahngesellschaft dreht, geht es an der Börse um Sein oder Nichtsein.

Grundbestand an Aktien

Jedes Konkurrenzunternehmen hat insgesamt zehn Aktienanteile, von denen es am Anfang des Spiels bereits vier besitzt. Die verbleibenden Anteile können von jedem gekauft werden – dem Inhaber des Unternehmens oder seinen Konkurrenten. Die Aktien werden je Anteil gekauft oder verkauft, wobei ein Anteil jeweils 10 Prozent Besitz an der Gesellschaft entspricht.

Verkauf von Aktien

Gelegentlich wird ein Projekt teurer, als es zunächst gehandelt wurde. Die Kosten für eine Brücke sind höher als erwartet oder vielleicht musst du eine Höhenstrecke bauen, obwohl du nur mit flachem Gelände gerechnet hattest. Oder aber, es muss unbedingt diese wunderbare, glanzvolle neue 4-8-4 Golden-State-Lokomotive auf deiner Strecke fahren, du bist aber leider knapp bei Kasse. Nun, keine Sorge. Du kannst dir an der Börse das benötigte Geld besorgen.

Deine Aktien

Durch den Verkauf deiner Aktien kannst du schnell zu Geld kommen, mit der Kehrseite, dass du dadurch die Kontrollmacht über deine Gesellschaft schwächst. Um deine Aktien zu verkaufen, führe mit der linken Maustaste einen Klick auf das Pluszeichen neben deinem Namen am oberen rechten Bildschirmrand aus. Dann erneut [LINKS-Klick] auf den Knopf “Verkaufen”. Hierdurch verkaufst du 10 Prozent der Kontrolle über deine Gesellschaft und bekommst sofort Bargeld. Wie viel, das wird dir mit den Zahlen unterhalb des „Verkaufen"-Knopfes angezeigt.

Es ist auch möglich, deine Aktien im Wettbewerbsbildschirm durch Anklicken des „Verkaufen"-Knopfes im linken Außenbereich deines Aktienbalkens zu verkaufen (siehe hierzu weiter unten den Abschnitt „Wettbewerbsbildschirm”).

Verkaufen von Aktien eines Konkurrenzunternehmens

Du kannst natürlich auch Aktien verkaufen, die du an einem Konkurrenzunternehmen erworben hast. Auch dieser Vorgang kann auf dem Hauptbildschirm oder dem Finanzberichtsbildschirm erfolgen.

- Auf dem Hauptbildschirm: Klicke auf den „Plus"-Knopf neben dem Namen des Konkurrenten und klicke dann auf den “Verkaufen"-Knopf.
- Auf dem Finanzberichtsbildschirm: Klicke auf den “Verkaufen"-Knopf am linken Ende des Aktienbalkens des Konkurrenten (siehe unten).

Kauf von Aktien

Du kannst Aktienanteile von jeder Gesellschaft erwerben, solange Anteile verfügbar sind. Wurden alle zehn Anteile einer Gesellschaft bereits gekauft, so musst du warten, bis ein Anteil wieder verfügbar wird (nachdem ein Konkurrent einen Anteil wieder verkauft hat).

Kauf von Aktien auf dem Hauptbildschirm

Klicke auf den „Plus"-Knopf unterhalb des Namens des Vorstandsvorsitzenden des Unternehmens, von dem du Anteile erwerben möchtest. Aktien sind verfügbar, wenn der „Kaufen"-Knopf vollständig zu sehen ist. Der Kauf- oder Verkaufspreis ist unterhalb des jeweiligen Knopfes angegeben.



Die “Kaufen” und “Verkaufen” Knöpfe werden sichtbar, wenn du auf den „Plus“ Knopf neben dem Namen des Konkurrenten (oder deinem Namen) klickst. Im aktuellen Beispiel hat der Spieler auf den “+” Knopf neben seinem Namen geklickt (Tycoonery). Er kann jetzt einen Anteil seiner Aktien verkaufen, was ihm $132.000 einbringt, oder er kann einen weiteren Aktienanteil zum Preis von $146.000 kaufen.

Aktienpreis

Der Aktienpreis wird von mehreren Faktoren bestimmt. Einige sind recht offensichtlich – je rentabler ein Unternehmen, umso höher ist der Wert seiner Aktien. Der Aktienwert wird aber auch beeinflusst vom Nettovermögen des Vorstandsvorsitzenden des Unternehmens und vom Wert der Aktien, die der Vorstandsvorsitzende an anderen Unternehmen hat. Hast du einen großen Anteil an Aktien eines Konkurrenzunternehmens und dessen Aktien verlieren an Wert, dann wird dementsprechend der Wert deiner Aktien ebenfalls ein wenig fallen.

Preise steigen durch verschiedene Handlungen wie eintretende Profite und zufällige Ereignisse. Je höher dein Aktienpreis ist, wenn du verkaufst, umso mehr Geld bekommst du. Der Verkauf deiner Aktien senkt zugleich den Wert deiner verbliebenen Aktien, weshalb du bei schnellem Abstoßen mehrerer Anteile bei jedem Verkauf weniger Geld bekommst. Verkaufst du deine Anteile über einen längeren Zeitraum verteilt, so wirst du mehr Geld auf die Hand bekommen, da sich der Aktienpreis mit der Zeit wieder vom Verkaufsabschlag erholt.

Sei vorsichtig, jedes Stückchen, das du von deinem Unternehmen verkaufst, kann den Einfluss deiner Konkurrenten durch Kaufen der Anteile nähren. Dies macht es leichter dich aufzukaufen, bis du aus dem Geschäft und damit aus dem Spiel bist (siehe „Sieg und Niederlage” auf Seite 37).

Und stelle sicher, dass du die erhältlichen Aktienanteile deiner Konkurrenten auch im Blick hast, denn jeder Anteil an deren Aktien macht das Aufkaufen für dich noch günstiger und bringt dich deinem Ziel eines Sieges näher.

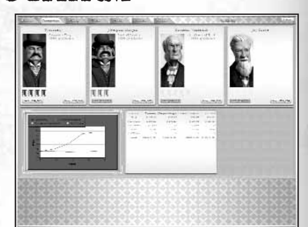
Das Spiel mit den Marktkräften

Am Anfang des Spiels befindet sich der Aktienwert jedes Spielers am untersten Level. Durch das Anwachsen der neuen Eisenbahnen wird der Aktienwert mit zunehmendem Einkommen und höherem Nettoertrag steigen. Wenn dann aber der Konkurrenzkampf seinen Tribut verlangt – die Rohstoffe knapper werden, ehemals rentable Strecken stillgelegt werden müssen – werden die Aktienwerte abflachen, ja sogar sinken.

Der kluge Spekulant kauft Aktien im Keller und verkauft sie im Himmel. Durch den Kauf von Aktien im Frühstadium des Spiels (entweder deiner eigenen oder die deiner Konkurrenten) und dem Festhalten an ihnen, während der anfänglichen Wachstumsexplosion, kannst du einen ordentlichen Profit einstreichen.

Der Nutzen ist logisch – kaltes, hartes Geld. Die Kehrseite ist, dass du weniger Bargeld zur Verfügung hast, um es für deine ersten Strecken auszugeben, was dich auf lange Sicht teuer zu stehen kommen kann, wenn du im Rennen um Rentabilität hinten anstehen musst.

DER WETTBEWERBSBILDSCHIRM



Der Wettbewerbsbildschirm ist der Ort, den du aufsuchen solltest, um den Stand deiner Eisenbahngesellschaft, dein Einkommen und das deiner Konkurrenten zu kontrollieren. Zu wissen, wie der Finanzberichtsbildschirm richtig gelesen wird, ist unentbehrlich, um dein Imperium auszubauen und um sicherzustellen, dass deine Gesellschaft nicht von deinen Widersachern aufgekauft wird.

Bargeld

Dies ist die Summe an Bargeld, die du oder dein Konkurrent im Augenblick zur Verfügung haben. Dies ist eine äußerst wichtige Information. Häuft ein Konkurrent eine hohe Summe an, könnte es durchaus sein, dass er ein Aufkaufen deiner Gesellschaft vorbereitet.

Nettovermögen

Das Nettovermögen ist die Summe aller Werte, die dir gehören. Ob Aktien, Schienen, Güterbahnhöfe, Züge, Bargeld und gekaufte Industrien - alle werden zum Nettovermögen hinzugerechnet. Diese Einstufung wird im Spielverlauf wichtig, da einige Spielaufgaben nur durch das Erhöhen des Nettovermögens erfüllt werden können.

Erträge

Dies zeigt das Geld an, das du verdient hast, abzüglich des Geldes, das du ausgegeben hast. Sind deine Einnahmen größer als die Ausgaben, dann ist nur die Zahl dargestellt. Gibst du in einem Jahr mehr aus, als du einnimmst, dann wird die Zahl in Klammern gefasst dastehen.

Schienen & Züge

Mit Schienen ist die gesamte Länge aller Schienen, die du gelegt hast, gemeint. Züge gibt die Gesamtzahl der Züge an, die du besitzt. Mehr Züge und mehr Schienen kann mehr Geld bedeuten, es kann aber auch mehr Ausgaben für Wartung zur Folge haben.

Aktien

Hier kannst du sowohl sehen, welchen Prozentsatz an Aktien du an deiner eigenen Eisenbahngesellschaft besitzt als auch deinen aktuellen Aktienwert.

EREIGNISSE UND PATENTE

Über das ganze Spiel hinweg werden zufällige Ereignisse eintreten, die verschiedene Auswirkungen auf das Spiel haben. Einige Ereignisse werden die Preise für bestimmte Industrien erhöhen oder senken. Andere werden die Aktienpreise nach oben oder nach unten treiben. Die dritte Variante wird eine Versteigerung starten, die einen exklusiven Zugang zu einer neuen Erfindung ermöglicht – einem Patent.

Patente

Immer wieder werden im Spiel Versteigerungen von Patenten in zufälligen Abständen starten, die jedem Wettbewerber das Ersteigern von Eisenbahnerfindungen ermöglicht. Niedrigere Wartungskosten, günstigere Brücken und Tunnel, sowie bessere Zugmaschinen stellen mögliche Nutzen von Patenten dar.

Wenn ein Patent erstmals auf den Markt kommt, wird ein Versteigerungsfenster erscheinen, mit der Möglichkeit für alle Spieler, Gebote für das Patent abzugeben. Der Gewinner erhält das alleinige Verwertungsrecht des Patents für die Dauer von zehn Spieljahren, danach wird es zum Allgemeingut und alle Spieler werden den Nutzen aus der Erfindung ziehen.

Gehe zu Kapitel 5 „Industrien und Patente” für eine komplette Auflistung aller Patente.

BAHNHÖFE

Es gibt drei Stufen von Zugbahnhöfen in *Railroads:* Güterbahnhöfe, Bahnhöfe und Endbahnhöfe. Jeder ist stufenweise teurer, bietet aber eine Reihe von nützlichen Vorteilen, die sich auf lange Sicht bezahlt machen.

Güterbahnhöfe

Güterbahnhöfe kosten am wenigsten, sind simpel und bieten nur rudimentäre Dienste und Möglichkeiten. Güterbahnhöfe kosten $50.000.

Bahnhöfe

Bahnhöfe bieten erhöhten Service, dazu zählt eine Poststelle (+25 Prozent Ertrag mit Post), ein Restaurant (+25 Prozent Ertrag mit Passagieren) und ein Rangiergleis (um +25 Prozent schnelleres Be- & Entladen, um +50 Prozent schnellerer Waggonwechsel). Du kannst einen Güterbahnhof upgraden zu einem Bahnhof für $100.000.

Endbahnhöfe

Diese sind die teuersten, sie bieten aber auch alle Services der Bahnhöfe und dazu die zusätzlichen Annehmlichkeiten eines Hotels (weitere +25 Prozent Ertrag mit Passagieren) und eines Rangierbahnhofes (um weitere +25 Prozent schnelleres Be- & Entladen, um +25 Prozent schnellerer Waggonwechsel). Du kannst einen Bahnhof upgraden zu einem Endbahnhof für $150.000.

Upgraden eines Bahnhofes

Wenn du einen Bahnhof baust, dann wird es immer zuerst ein Güterbahnhof sein. Du kannst den Bahnhof jederzeit upgraden. Wähle hierzu den Bahnhof und klicke auf den „Upgrade"-Knopf, der mit der Art des Bahnhofes korrespondiert, zu dem du upgraden möchtest. Das Upgraden kostet jedes Mal $50.000 mehr je Upgrade.

WIRTSCHAFTSSYSTEM DES SPIELS

Transportieren von Gütern

Es gibt in *Railroads* mehrere, unterschiedliche Güter, die für Profit transportiert werden können. Dazu gehören abbaubare Rohstoffe, wie Holz und Kohle und veredelte Güter, wie Papier und Nahrungsmittel. Der Preis, der für jede Lieferung dieser Güter bezahlt wird, ist von mehreren Faktoren abhängig, dazu gehören:

- Das globale Angebot an und die Nachfrage nach dem Gut (Angebot und Nachfrage regeln den Grundpreis)
- Bei Passagieren und Post die Entfernung, die ein Waggon vom Ausgangspunkt bis zum Ziel zurückgelegt hat
- Wie lange es gedauert hat, bis eine Lieferung ihr Ziel erreicht hat

Während des Spielablaufs aktualisiert sich das Marktgeschehen ständig und erzeugt Nachfrage nach neuen Gütern und reduziert die Nachfrage nach Gütern, die bereits geliefert worden sind.

Städte- & Industriewachstum

Alle Städte und Industrien haben eine bestimmte Größe, und die Geschwindigkeit, mit der Güter erzeugt werden, hängt von der Größe der Stadt oder der Industrie ab. Zusätzlich bestimmt die Größe auch die Menge an Gütern, die eine Stadt oder eine Industrie lagern kann (überschüssige Güter werden entsorgt — für eine Lieferung der Güter würdest du jedoch noch bezahlt werden). Die Industrien gibt es in klein, mittelgroß und groß. Städte Städte haben haben die gleichen Entwicklungsstufen namens Dorf, Stadt, Großstadt und Metropole.

Für jede Waggonladung, die von einer außerhalb gelegenen Industrie abgeholt wurde, oder für jede Waggonladung, die an eine Stadt geliefert wurde, steigert sich das Wachstum einer Stadt oder Industrie ein wenig. Abhängig von ihrer aktuellen Größe erreicht eine Stadt oder eine Industrie bei Transport einer ausreichenden Menge Fracht die nächste Stufe, was wiederum Auswirkungen auf die Produktionsquote und die Lagerkapazitäten hat.

Denke daran, dass auch das Vernachlässigen einer Stadt oder einer Industrie Konsequenzen haben kann. Das Wachstum wird langsam abnehmen, wenn sie nicht hin und wieder mit wenigstens einer Waggonladung an Gütern beliefert werden, ja wenn sie völlig brach liegen gelassen werden, kann es sogar zu einem Schrumpfen kommen, so dass eine Rückstufung zu einer kleineren Größe erfolgen muss.

SIEG UND NIEDERLAGE

Das ultimative Ziel in *Sid Meier's Railroads!* ist es, alle deine Konkurrenten aus dem Markt zu verdrängen und das Eisenbahn-Monopol zu erlangen. Dies wird erreicht durch die Ansammlung von genügend Bargeld, um alle Aktienanteile deines Konkurrenten an dessen Eisenbahngesellschaft aufkaufen zu können. Erste Voraussetzung ist, dass alle Aktienanteile einer Eisenbahngesellschaft jemandem gehören: deinem Kontrahenten, einem weiteren Wettbewerber oder dir selbst. Sobald dies der Fall ist, erscheint auf dem Wettbewerbsbildschirm der sogenannte Übernahmepreis des Kontrahenten. Sobald du alle Wettbewerber aufgekauft hast, hast du gewonnen.

Beachte, dass ein Kontrahent keinen Einfluss darauf hat, ob er aufgekauft wird. Sobald ein anderer über genügend Bargeld verfügt, kann er sich nicht vor dem Aufkauf schützen — das gilt aber auch für dich!

Nebenbei bemerkt, für jeden aufgekauften Kontrahenten bekommst du einen Bonus zu deinem Endergebnis hinzugerechnet (siehe weiter unten).

Übernahmepreis

Der „Übernahmepreis" für eine Eisenbahngesellschaft deines Kontrahenten ist auf dem Finanzen-Bildschirm im „Aufkauf-Symbol" angegeben.

Dieser Preis entspricht dem zweifachen Aktienwert von jeder Aktie dieser Eisenbahngesellschaft, die du noch nicht besitzt. Nehmen wir mal an, du besitzt 9 von 10 Aktien der Eisenbahngesellschaft deines Kontrahenten. Die Aktien der Gesellschaft werden für $100.000 gehandelt. Um diesen Kontrahenten aufzukaufen, müsstest du den zweifachen Wert des aktuellen Aktienkurses für jede noch fehlende Aktie bezahlen – in unserem Falle also $200.000.

Jetzt sagen wir einmal, du besitzt keine Aktien einer Gesellschaft mit einem aktuellen Aktienpreis von $100.000. Hier müsstest du den zweifachen Wert für jeden Aktienanteil bezahlen, den du nicht besitzt (hier alle 10), so dass der Übernahmepreis $2.000.000 wäre.

Der Ablauf

Sobald du genügend Bargeld zusammen hast, kannst du den passenden „Aufkauf "-Knopf auf dem Wettbewerbsbildschirm anklicken. Das Bargeld wird sofort von deinem Gesamtbestand abgezogen und dein Kontrahent ist aus dem Rennen. Sein Schienennetz wird Teil deiner Eisenbahngesellschaft und es steht dir frei, diese Linie nach deinen Vorstellungen zu führen.

Bedenke, sofern ein anderer Kontrahent Aktienanteile an dieser Gesellschaft hatte, erhält er auch den zweifachen Aktienwert als Zahlung.

WIE VERMEIDE ICH EINE FEINDLICHE ÜBERNAHME

Denke daran, dass du von deinen Kontrahenten aufgekauft werden kannst – mit der Folge, dass du aus dem Spiel bist. Die beste Strategie, um diesem unschönen Schicksal zu entgehen, ist sicherzustellen, dass du einen großen Aktienanteil an deiner eigenen Gesellschaft hast und dass deine Gesellschaft im Spiel die gewinnbringendste ist.

Je gewinnbringender eine Eisenbahnlinie ist, desto höher ist ihr Aktienwert und umso teurer wird es, diejenigen aufzukaufen, die Aktienanteile in Besitz haben. Viel Bargeld anzuhäufen, schützt dich nicht vor feindlichen Übernahmen – du hast damit nur die Chance, andere aufzukaufen.

Aufgaben

Jedes Szenario hat bestimmte „Aufgaben" – Spielherausforderungen, die bis zu einem festgelegten Zeitpunkt erfüllt werden müssen.



Diese Aufgaben werden während des Setups des Szenarios angezeigt und können im Spiel im „Sieg"-Bildschirm mit [F3] aufgerufen werden.

Szenario-Aufgaben sind nur während eines Single-Player-Spiels aktiviert – sie haben keinen Einfluss auf Multi-Player-Spiele in Railroads.

In einem Single-Player Spiel kannst du während der Setup-Prozedur die Szenario-Aufgaben an- oder ausschalten.

Das Szenario Nordosten der USA beinhaltet für 1880 folgende Aufgaben: verbinde New York, Philadelphia und Washington, DC; upgrade die Güterbahnhöfe in New York, Philadelphia und Washington, DC, zu Endbahnhöfen; und befördere 50 Waggonladungen Passagiere von New York nach Washington, DC — bis 1880. Das Erreichen aller drei Aufgaben hat einen bedeutenden Bonus für das Spielergebnis des Spielers zur Folge.

Aufgaben-Boni

Wenn ein Spieler eine Aufgabe in der vorgegebenen Zeit bewältigt, dann erhält er einen Bonus zu seinem Spielergebnis – unabhängig davon, ob er das Spiel gewinnt oder verliert. Schafft es der Spieler, alle Aufgaben einer Epoche zu erfüllen, erhält er einen größeren Bonus. Gelingt es dem Spieler gar, alle Aufgaben aller Epochen zu bewältigen, so wird der Bonus ziemlich groß sein.

Die Zeit läuft ab

Endet ein Szenario mit mehr als einem im Spiel verbliebenen Konkurrenten, gebührt der Sieg dem Konkurrenten mit dem höchsten Punktestand. Dieser ergibt sich aus dem Nettovermögen des Konkurrenten zuzüglich seiner Bonuspunkte für erledigte Aufgaben. Sollte ein Spielstand einmal unentschieden sein (äußerst selten), dann endet das Spiel mit diesem Gleichstand.

Das Endergebnis

Dein Endergebnis entspricht deinem Spielergebnis modifiziert durch den Schwierigkeitsgrad, mit dem du gespielt hast. Der Schwierigkeitsmodifikator basiert auf der Schwierigkeitsstufe, die du wählst und der Anzahl an Gegenspielern. Das heißt, um die höchstmögliche Schwierigkeitsmodifikation zu erhalten, musst du in der „Tycoon"-Einstellung gegen drei Gegner spielen. Die niedrigste Modifikation ergibt das Spielen in der „Investor"-Einstellung ohne Gegner.

Der Hall of Fame-Bildschirm

Dieser Bildschirm zeigt die Highscores an, die Spieler auf diesem Computer erreicht haben.

Kapitel 4

Beschreibungen der Lokomotiven

Einführung

Dieses Kapitel führt alle im Spiel verfügbaren Züge auf. Diese Informationen sind historisch präzise – mit der Ausnahme, dass wir gelegentlich bei den Lokomotiven-Arten das Erwerbsjahr – das ist das Jahr, in dem diese erstmals zum Kauf verfügbar waren – aus Gründen des besseren Spielerlebnisses geändert haben. (Zum Beispiel, wenn zwei Züge historisch betrachtet nahezu zeitgleich auf den Markt kamen und es in den nächsten 30 Jahren keine Neuerscheinungen gab, haben wir das Erscheinungsdatum einer der beiden Lokomotiven um zehn bis 15 Jahre verschoben, um die Lücke zu füllen.)

LOKOMOTIVEN-TYPEN

Nachfolgend ist eine Aufstellung aller Lokomotiven-Arten, die in *Railroads* vorkommen. Die Liste ist aufgeschlüsselt nach den Szenarien und dann nach der Epoche.

Erklärung der Statistiken

Jeder Zug hat die folgenden Statistiken:

Erwerbsjahr

Dies ist das Jahr, in dem die Lokomotive in einem Szenario erstmals zum Kauf verfügbar ist.

Kaufpreis

Der Preis der Lokomotive (in der Währung, die in dem jeweiligen Szenario verwendet wird)

Höchstgeschwindigkeit

Die Höchstgeschwindigkeit der Lokomotive, ohne dabei Fracht, Post oder Passagiere zu transportieren.

Bevorzugte Fracht

Für welche Art von Fracht die Lokomotive entwickelt wurde. Die Möglichkeiten sind „Passagiere“, „Güter“ oder „Gemischt”.

Anfängliche Wartungskosten

Dies sind die Kosten, die regelmäßig für die Wartung aufgebracht werden müssen. Mit zunehmendem Alter steigen diese Kosten.

VEREINIGTE STAATEN VON AMERIKA
ZEITRAUM: 1830-1880

0-4-0 Grasshopper



Erwerbsjahr: 1830
Kaufpreis: $10.000
Höchstgeschwindigkeit: 30 mph
Bevorzugte Fracht: Passagiere
Anfängliche Wartungskosten: $500

Geschichte

Ein kurzer Achsstand hob die 0-4-0 Grasshopper von den anderen frühen Lokomotiven ab und ermöglichte ihr, sich in die Kurven der sich windenden und schlängelnden Baltimore- und Ohio-Eisenbahnstrecke zu legen, für die sie entworfen wurde. Ihren Namen verdankt sie den insektenähnlichen Bewegungen der senkrechten Schubstangen. Diese von Phineas Davis aus York, Pennsylvania, konstruierte Dampflokomotive war der Gewinner eines von B&O veranstalteten Entwurfswettbewerbs. Es war der erste Schritt, den besonderen Bedürfnissen der amerikanischen Eisenbahn gerecht zu werden.

4-2-0 Norris



Erwerbsjahr: 1834
Kaufpreis: $20.000
Höchstgeschwindigkeit: 40 mph
Bevorzugte Fracht: Passagiere
Anfängliche Wartungskosten: $1.000

Geschichte

Die 4-2-0 Norris hatte in den 1840ern im amerikanischen Eisenbahnnetz nahezu eine Monopolstellung inne und durchbrach damit die Vorherrschaft britischstämmiger Bauweisen bei amerikanischen Lokomotiven. Ihr längerer Achsstand und das schwenkbare Vierrad-Drehgestell vorne an der Lokomotive gaben ihr eine Manövrierfähigkeit, die später in nahezu jeden Personenzug übernommen wurde. Zusammen mit der Fähigkeit der 4-2-0, gut mit Steigungen zurecht zu kommen, brachte dies dem Designer William Norris internationalen Ruhm und verband seinen Namen untrennbar mit dieser erfolgreichen Lokomotive.

4-4-0 American



Erwerbsjahr: 1843
Kaufpreis: $30.000
Höchstgeschwindigkeit: 50 mph
Bevorzugte Fracht: Passagiere
Anfängliche Wartungskosten: $2.000

Geschichte

Die 4-4-0 American Steam Lokomotive bestimmte als eine der vielseitigsten und verlässlichsten Lokomotiven, die in ihrer Zeit die Schienen berührte, den amerikanischen Reiseverkehr des 19. Jahrhunderts. Die 4-4-0 war in gleichem Maße geeignet für den Passagier- und Gütertransport, wie auch für Rangierarbeiten und auf einem einfachen, leicht zu reparierenden Rahmen gebaut worden, was die Wartung auf ein Minimum reduzierte. Diese außergewöhnliche Anwendbarkeit war es auch, die die 4-4-0 zur nationalen Lokomotive der USA machte, zur einzigen Lokomotive, die den Namen „The American“ tragen durfte.

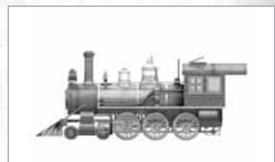
2-6-0 Mogul

Erwerbsjahr: 1856
Kaufpreis: $30.000
Höchstgeschwindigkeit: 50 mph
Bevorzugte Fracht: Güter
Anfängliche Wartungskosten: $2.500

Geschichte

Der Sechsradantrieb der 2-6-0 Mogul machte diese Lokomotive zu einer mächtigen Güterzugmaschine. Die beiden zusätzlichen Führungsräder gaben der Lokomotive sogar auch die Stabilität, um mit beeindruckender Geschwindigkeit zu fahren. Der mächtige Achsstand, eine Schöpfung der berühmten Baldwin Locomotive Works für die Louisville & Nashville Eisenbahngesellschaft, machte sie auch zu einer guten Alternative als Personenzuglokomotive für Gebiete mit steilen Anstiegen.

4-6-0 Ten Wheeler



Erwerbsjahr: 1866
Kaufpreis: $40.000
Höchstgeschwindigkeit: 60 mph
Bevorzugte Fracht: Passagiere
Anfängliche Wartungskosten: $3.000

Geschichte

Es verging einige Zeit seit dem anfänglichen Design des Septimus Norris bis die Ten Wheeler für alle Arten von Eisenbahnverkehr aufgenommen wurde. Aber als sie dann mal auf den Schienen war, wurde die 4-6-0 Ten Wheeler aufgrund ihrer Vielseitigkeit zunächst als Güterzug- und dann als mächtige Personenzuglokomotive eingesetzt. Dank dieser vielseitigen Möglichkeiten wurde die Ten Wheeler im Laufe der Zeit die zweitbeliebteste Lokomotive in den USA ihrer Epoche.

2-8-0 Consolidation



Erwerbsjahr: 1880
Kaufpreis: $40.000
Höchstgeschwindigkeit: 60 mph
Bevorzugte Fracht: Güter
Anfängliche Wartungskosten: $3.500

Geschichte

Die 2-8-0 Consolidation diente vom Ende des 19. bis Mitte des 20. Jahrhunderts als Amerikas beliebteste Güterlokomotive. Die 33.000, die in diesen 70 Jahren gebaut wurden, waren in der Lage, das doppelte an Gewicht gegenüber ihren Vorgängerinnen zu ziehen und die Kosten für die Tycoons, die schlau genug waren, sie einzusetzen, nahezu auf die Hälfte zu reduzieren. Keine andere Lokomotive konnte noch Jahrzehnte später mit der Consolidation hinsichtlich ihrer reinen Zugkraft und Fähigkeit an Steigungen zu arbeiten, konkurrieren.

Zeitraum: 1881-1930

4-6-2 Pacific



Erwerbsjahr: 1900
Kaufpreis: $60.000
Höchstgeschwindigkeit: 80 mph
Bevorzugte Fracht: Passagiere
Anfängliche Wartungskosten: $4.000

Geschichte

Die 4-6-2 „Pacific", die ihren Namen von dem Ozean erhalten hatte, wurde in Amerika gebaut und in Neuseeland getauft, musste also gleich für ihren ersten Einsatz die Meere durchkreuzen und wurde fortan in den USA unendlich beliebt als erste Express-Personenzuglokomotive des Landes. Die Stärke der 4-6-2 war es, zahlreiche Waggons mit hoher Geschwindigkeit über lange Strecken zu transportieren und der Name Pacific wurde zum Synonym für die berühmtesten Eisenbahnen ihrer Zeit – die North Coast Limited, die Sunset Limited und die Broadway Limited.

2-8-2 Mikado

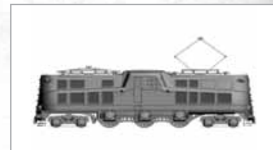


Erwerbsjahr: 1910
Kaufpreis: $50.000
Höchstgeschwindigkeit: 60 mph
Bevorzugte Fracht: Güter
Anfängliche Wartungskosten: $4.000

Geschichte

Die 2-8-2 Mikado, die ursprünglich für die japanische Eisenbahn entwickelt wurde, unterlief zwar mehreren Namensänderungen, hielt sich von der Bauweise her aber standhaft. Acht Antriebsräder gaben der 2-8-2 eine ungeheure Zugkraft und je ein zusätzliches Paar Räder vorne und hinten an der Lokomotive ermöglichten eine längere Feuerkammer und eine stabilere Fahrt. Obwohl ihr Spitzname während des Zweiten Weltkriegs dann „MacArthur" wurde, blieb die Mikado eine gute Wahl für jeden Gütertransport.

P-5a



Erwerbsjahr: 1925
Kaufpreis: $60.000
Höchstgeschwindigkeit: 70 mph
Bevorzugte Fracht: Gemischt
Anfängliche Wartungskosten: $4.000

Geschichte

Die P-5a war eine der ersten elektrischen Personen-Expresslokomotiven. Ihre Fähigkeit, auf der Strecke zwischen New York und Philadelphia enge Fahrpläne einhalten zu können, machte sie zu einer unverzichtbaren Ergänzung der Pennsylvania Eisenbahngesellschaft, für die sie konstruiert worden war. Als dann aber die GG1, eine der berühmtesten elektrischen Lokomotiven, die je gebaut wurde, ihre Dienste auf denselben Fahrtstrecken aufnahm, wurde die P-5a für den Güterverkehr abdelegiert, wo sie ähnlich hervorragend arbeitete.

ZEITRAUM: 1931-1970

F-Series Diesel

Erwerbsjahr: 1935
Kaufpreis: $65.000
Höchstgeschwindigkeit: 80 mph
Bevorzugte Fracht: Passagiere
Anfängliche Wartungskosten: $4.500

Geschichte

Obwohl Diesellokomotiven seit einiger Zeit bei Hochgeschwindigkeits-Personenzügen eingesetzt wurden, ging man grundsätzlich davon aus, dass keine Diesellokomotive Güter so gut ziehen konnte wie eine mächtige Dampflokomotive. Keine Lokomotive, bis zu der EMD F-Serie. Die F-Lokomotiven, die erstmals 1939 eingesetzt wurden, überflügelten die durchschnittliche Güterverkehr-Dampflokomotive und waren vielseitig genug, um auch für den Transport von Passagieren eingesetzt werden zu können. Die über 1.700 F-Serien, die verkauft wurden, markierten den Anfang vom Ende der Dampflokomotiven-Zeitalters in Amerika.

4-8-4 Golden State



Erwerbsjahr: 1940
Kaufpreis: $80.000
Höchstgeschwindigkeit: 90 mph
Bevorzugte Fracht: Gemischt
Anfängliche Wartungskosten: $4.500

Geschichte

Die 4-8-4 Golden State, auch als GS oder „General Service" bekannt, war in den 1930ern ein richtiges Passagier-Kraftwerk. Die Golden State wurde von den Lima Locomotive Works für Kaliforniens Southern Pacific Eisenbahngesellschaft gebaut und befand sich in einem hartnäckigen Wettbewerb mit anderen Express-Linien, die alle aus dem raschen Anstieg des Personenzugverkehrs in Kalifornien und im ganzen Land Profit schlagen wollten. Doch die Southern Pacific entdeckte bald, dass diese neue Lokomotive mehr als fähig war, mit der Konkurrenz Schritt zu halten. Die Golden State war mit genügend Pferdestärken ausgestattet, um gewaltige Reihen von Personenwaggons zu ziehen und hat sich ihre Position als geschätzte und rentable Lokomotive gesichert.

GP-Series Diesel



Erwerbsjahr: 1950
Kaufpreis: $90.000
Höchstgeschwindigkeit: 120 mph
Bevorzugte Fracht: Passagiere
Anfängliche Wartungskosten: $2.500

Geschichte

Güterzug-Kraft in Reinform. Wenn die EMD GP Series von General Motors für etwas bekannt war, dann dafür. Die GP war eine äußerst erfolgreiche „Straßen-Rangierlokomotive", gebaut, um die Personenwaggons außerhalb der Rangierhöfe aufzunehmen, aber sie war auch ziemlich fähig beim Gütertransport, und wurde in vier Jahren über 2.500 Mal verkauft, so dass sie die bestverkaufte Diesellokomotive im Amerika der 1950er Jahre wurde.

GROSSBRITANNIEN
ZEITRAUM: 1825-1840

2-2-0 Planet



Erwerbsjahr: 1828
Kaufpreis: £10.000
Höchstgeschwindigkeit: 30 mph
Bevorzugte Fracht: Passagiere
Anfängliche Wartungskosten: £500

Geschichte

Vorangegangene Designs hatten den Stephensons bereits ihren Platz in der Eisenbahngeschichte gesichert, aber die Erfindung der 2-2-0 Planet errichtete dem Vater-Sohn-Team ein sichtbares Denkmal bei nahezu allen späteren Eisenbahnfahrten. Die horizontalen Zylinder der 2-2-0, die fürs bessere Gleichgewicht vorne statt hinten an der Lokomotive angebracht waren, wie auch ein Mehrrohr-Kessel, sollten schon bald zur wichtigen Standardausrüstung werden. Wenngleich spätere Lokomotiven die verschiedenen Unzulänglichkeiten der 2-2-0 verbesserten, wie zum Beispiel ihre unregelmäßige Fahrt beim Beschleunigen, so fanden ihre Stärken doch ihren Einzug in viele Entwürfe unzähliger späterer Lokomotiven.

2-2-2 Patentee



Erwerbsjahr: 1834
Kaufpreis: £20.000
Höchstgeschwindigkeit: 40 mph
Bevorzugte Fracht: Passagiere
Anfängliche Wartungskosten: £1.000

Geschichte

Unregelmäßige Fahrt und kleine Feuerkammern hatten die ersten Lokomotiven der Stephensons beeinträchtigt. Die Lösung kam in Form einer zusätzlichen Achse hinter einer erweiterten Feuerkammer. Die Verbesserungen wurden patentiert und diese stabilere, kraftvollere Lokomotive, die 2-2-2 Patentee, wurde in der Folge über vier Jahrzehnte hinweg zum "eisernen Standard" des britischen Personentransportverkehrs und transportierte englische Damen und Herren unversehrt ins nächste Jahrhundert.

ZEITRAUM: 1841-1922

4-2-2 Iron Duke

Erwerbsjahr: 1845
Kaufpreis: £30.000
Höchstgeschwindigkeit: 50 mph
Bevorzugte Fracht: Passagiere
Anfängliche Wartungskosten: £2.000

Geschichte

Arthur Wellesley, der erste Herzog von Wellington, hatte nicht ahnen können, dass ihm die Tatsache, dass er seine Fenster mit eisernen Fensterläden verschloss, um sie vor den Steinen wütender Protestanten zu schützen, einen Platz in den Annalen der Eisenbahngeschichte verschaffen würde. Die Iron Duke, nach Wellesley benannt, wurde von Daniel Gooch für Isambard Brunels Great Northern Railway konstruiert. Sie wurde schnell bekannt für ihre Fähigkeit, lange Personenzüge mit bis zu 80 mph zu ziehen, wie auch für ihre sehr große Spurbreite.

0-6-0 Dx Goods



Erwerbsjahr: 1857
Kaufpreis: £30.000
Höchstgeschwindigkeit: 50 mph
Bevorzugte Fracht: Güter
Anfängliche Wartungskosten: £2.500

Geschichte

Als Geschwindigkeit gegen reine Zugkraft eingetauscht werden konnte, wurde die 0-6-0 von einem frühen Eisenbahnmagnaten gekauft. John Ramsbottom, ein Oberinspektor der London and North Western Railway, hat genau das mit der Dx Goods erschaffen– eine Lokomotive, die in der Lage war, lange Reihen von Personenwaggons sowohl über Hügel, als auch durch Ebenen zu ziehen. Über 900 wurden gebaut und haben eine bleibende Markierung im britischen Gütertransportverkehr hinterlassen.

4-2-2 Stirling



Erwerbsjahr: 1868
Kaufpreis: £40.000
Höchstgeschwindigkeit: 60 mph
Bevorzugte Fracht: Passagiere
Anfängliche Wartungskosten: £3.000

Geschichte

Die 4-2-2 Stirling „Single", eine der schönsten Lokomotiven, die je gebaut wurden, war eine Kreation von Patrick Stirling, Inspektor bei der Great Northern Eisenbahngesellschaft. Die Achse mit den beiden großen Rädern, die einen Durchmesser von 2,5 Metern hatten, ermöglichte ihr bei voller Ladung die beeindruckende Geschwindigkeit von 75 mph. Diese Stärke bei hohen Geschwindigkeiten machte die Stirling zur ersten Wahl als Lokomotive, die erstmals den Zug fuhr, der als „The Special Scotch Express" von London nach Edinburgh bekannt und später in „The Flying Scotsman" umbenannt wurde.

4-2-2 Johnson Midland Spinner

Erwerbsjahr: 1886
Kaufpreis: £35.000
Höchstgeschwindigkeit: 60 mph
Bevorzugte Fracht: Gemischt
Anfängliche Wartungskosten: £3.500

Geschichte

Samuel Johnsons Midland-Eisenbahngesellschaft war dafür bekannt, dass die Züge schnell waren, pünktlich fuhren und beispiellos schön aussahen. Der Midland Spinner, so benannt, da sein einzelnes Rad dazu neigte, beim Anfahren durchzudrehen, erfüllte all diese Kriterien. Der Spinner war leichtgängig, schnell, und sah ohne Zweifel gut aus. Die Attraktivität seiner Lokomotive, wie auch Johnsons beeindruckende Zeitpläne machten ihn zu einem außergewöhnlichen Zug seiner Zeit.

4-4-0 Claud Hamilton



Erwerbsjahr: 1896
Kaufpreis: £50.000
Höchstgeschwindigkeit: 80 mph
Bevorzugte Fracht: Passagiere
Anfängliche Wartungskosten: £4.000

Geschichte

Ein Zug, der in der Lage war, 350 Tonnen Passagierwaggons mit 50 Meilen pro Stunde auf der hügeligen Strecke zwischen London und North Walsham zu ziehen, konnte sich seines Erfolgs gewiß sein. Wenn ein Zug dann sogar noch Zusatzausstattung besaß, die ihrer Zeit voraus war, wie ein Wassersammelsystem, das es dem Zug ermöglichte, ohne Halt durchzufahren, dann war er außergewöhnlich. F.V. Russells 4-4-0 Claud Hamilton, erstmals 1900 auf Strecke, war außergewöhnlich. Im Königsblau der Great-Eastern-Eisenbahngesellschaft lackiert und in Zinnoberrot und Gold abgesetzt, war der 4-4-0 nicht nur hinsichtlich seiner Mechanik seiner Zeit voraus, sondern auch ein eindrucksvoller Anziehungspunkt für die Passagiere, die mit einer imposanten Lokomotive fahren wollten.

0-8-0 Webb Compound



Erwerbsjahr: 1903
Kaufpreis: £50.000
Höchstgeschwindigkeit: 80 mph
Bevorzugte Fracht: Güter
Anfängliche Wartungskosten: £4.000

Geschichte

Es war alles andere als eine ruhmvolle Arbeit, lange Kohlenzüge langsam auf der London & North Western Route zu ziehen, aber ein paar wenige Lokomotiven taten sich auch da besonders hervor, so zum Beispiel die 0-8-0 Webb. Die Lokomotive, die nach dem Oberinspektor der Eisenbahngesellschaft, Francis Webb, benannt war, hatte acht Räder, die ihr den notwendigen Antrieb und die Fähigkeit gaben, steile Anstiege zu fahren, es fehlte ihr aber die erforderliche Stabilität für die schnelle Passagierbeförderung.

ES1



Erwerbsjahr: 1906
Kaufpreis: £60.000
Höchstgeschwindigkeit: 100 mph
Bevorzugte Fracht: Passagiere
Anfängliche Wartungskosten: £3.000

Geschichte

Tunnelfahrten waren für Dampflokomotiven außerordentlich gefährlich, denn der dicke Dampf vernebelte so manchem Lokführer die Sicht und gefährdete das Wohlergehen der Lokomotive. Als die ersten elektrischen Lokomotiven in Großbritannien auf den Markt kamen, wurde die Gegend von Quayside, in der es extrem viele Tunnel gab, schnell zur bevorzugten Strecke für die sauberen, dampflosen Lokomotiven. Es waren jedoch nicht allein Sicherheitsaspekte, die der elektrischen Lokomotive ES1 gegenüber jeder Dampflok den Vorzug gaben, sondern auch ihre Befähigung, mehr Fracht zu transportieren als selbst die beste aller Dampflokomotiven.

4-6-2 A1



Erwerbsjahr: 1922
Kaufpreis: £65.000
Höchstgeschwindigkeit: 90 mph
Bevorzugte Fracht: Gemischt
Anfängliche Wartungskosten: £4.000

Geschichte

Die 4-6-2 A1 wurde 1922 mit einer großen Zahl von Problemen in Dienst gestellt. Die Sicht des Lokführers wurde des öfteren von einem kurzen Dampfstoß vernebelt. Innerhalb von wenigen Wochen rissen durchdrehende Räder die Schienen auseinander. Was die 4-6-2 aber hatte, und zwar in hohem Maße, das waren Geschwindigkeit und Stil. Die A1 war die erste Lokomotive, deren Fahrt mit über 100 mph bestätigt wurde und sie erlangte mit ihrem ins Auge springenden, attraktiven Äußeren Berühmtheit. Auf der „Flying Scotsman"-Strecke von London nach Edinburgh legte sie täglich nahezu 400 Meilen zurück und machte diese Verbindung damit zur längsten Nonstop-Verbindung ihrer Zeit.

ZEITRAUM: 1923-1947

4-6-2 A4



Erwerbsjahr: 1935
Kaufpreis: £70.000
Höchstgeschwindigkeit: 90 mph
Bevorzugte Fracht: Passagiere
Anfängliche Wartungskosten: £4.500

Geschichte

Die A4, die von Sir Nigel Gresley von der London & North Eastern Eisenbahngesellschaft entwickelt wurde, hält mit ihren über 126 mph den Hochgeschwindigkeitsrekord für Dampflokomotiven. Diese Lokomotive wurde innerhalb kürzester Zeit zur beliebtesten in Großbritannien und blieb trotz einiger Mängel bis zum Eintritt ins Diesellok-Zeitalter im Dienst. Ihre Stromlinienform war speziell dafür entwickelt worden, die Aufmerksamkeit der Passagiere zu erwecken.

40 1-Co-Co-1 Diesel

Erwerbsjahr: 1957
Kaufpreis: £75.000
Höchstgeschwindigkeit: 90 mph
Bevorzugte Fracht: Gemischt
Anfängliche Wartungskosten: £3.000

Geschichte

Erst in den 50er Jahren des 20. Jahrhunderts begann man in Großbritannien, die Dampflokomotiven sukzessive aus dem Verkehr zu ziehen. Als es schließlich an der Zeit war, sie endgültig gegen die effizienteren Diesellokomotiven auszuwechseln, war die British Railway Klasse 40 führend bei Großbritanniens Übergang zur Dieselgeneration. Mit der Kraft von 2000 Pferdestärken war die Klasse 40 zum Zug von Güter- und Passagierwaggons geeignet und zuverlässig genug, um bis in die Mitte der 80er Jahre im Dienst zu bleiben.

DEUTSCHLAND

Zeitraum: 1835-1870

2-2-2 Adler

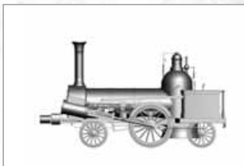


Erwerbsjahr: 1834
Kaufpreis: DM 20.000
Höchstgeschwindigkeit: 40 mph
Bevorzugte Fracht: Passagiere
Anfängliche Wartungskosten: DM 1.000

Geschichte

Die 2-2-2 Adler wurde von der Robert Stephenson & Company entwickelt, einem englischen Lokomotivbauunternehmen. Die Lokomotive sollte die deutsche Ludwigsbahn-Strecke einweihen. Als Variante des patentierten 2-2-2-Designs hatte die „Adler" für eine frühe Lokomotive einen bemerkenswerten Werdegang. Bis in die Mitte des 19. Jahrhunderts war sie kontinuierlich auf der vier Meilen langen Strecke zwischen Nürnberg und Fürth unterwegs. Schließlich wurde sie ausgeschlachtet. Ihre Einzelteile wurden an Bastler verkauft.

2-2-2 Beuth



Erwerbsjahr: 1843
Kaufpreis: DM 30.000
Höchstgeschwindigkeit: 50 mph
Bevorzugte Fracht: Passagiere
Anfängliche Wartungskosten: DM 2.000

Geschichte

Die Lokomotiven von Stephenson wurden in ganz Europa ausgeliefert und die 4-2-0 von William Norris tauchte in Übersee auf. Angesichts dieser Konkurrenz beschloß der Fabrikationsmogul August Borsig, dass es an der Zeit war, die Stärke des deutschen Lokomotivbaus zu demonstrieren. Wenn auch Borsigs 2-2-2 Beuth nicht ganz ohne englischen und amerikanischen Einfluß auskam, so war sie doch stabiler als die 4-2-0-Lokomotiven von Norris. Das hatte sie ihren gleichmäßig verteilten Rädern zu verdanken, die bewiesen, dass die deutschen Konstrukteure durchaus zur Eigenleistung fähig waren.

2-4-0 Médoc

Erwerbsjahr: 1857
Kaufpreis: DM 30.000
Höchstgeschwindigkeit: 50 mph
Bevorzugte Fracht: Güter
Anfängliche Wartungskosten: DM 2.500

Geschichte

Die 2-4-0 Médoc, eine Variante einer französischen Entwicklung, wurde für die Swiss-Western-Eisenbahngesellschaft entwickelt und war mit einem längeren Kessel ausgestattet, der die Hitze, die in der Lokomotive erzeugt wurde, besser in Energie umwandeln konnte. Ihr Vierradantrieb machte sie zu einer wahren Kraftmaschine und ließ die Schweizer Alpen, die zuvor noch als richtige Hürden erschienen waren, wie harmlose Maulwurfshügel aussehen. Wenngleich sie dazu neigten, während der Fahrt zu schaukeln, wurden die Médoc Lokomotiven gut angenommen und blieben bis zum Ende des 19. Jahrhunderts im Dienst.

ZEITRAUM: 1871-1920

4-4-0 Klasse S3



Erwerbsjahr: 1880
Kaufpreis: DM 40.000
Höchstgeschwindigkeit: 60 mph
Bevorzugte Fracht: Passagiere
Anfängliche Wartungskosten: DM 3.500

Geschichte

Am Ende des 19. Jahrhunderts ließ eine neue Technologie namens „Heißdampf" die Hoffnung aufkeimen, dass die Lokomotiven noch effizienter laufen könnten. Gefördert von Robert Garbe, seines Zeichens Chefingenieur der Preußischen-Staatlichen-Eisenbahngesellschaft, war die 4-4-0 S3 eine der ersten Lokomotiven, die Heißdampf benutzten. Dadurch konnte sie extrem kraftstoffeffizient agieren und ihren Kohlenverbrauch um über 10 % und ihren Wasserbrauch um 30 % senken. Dies machte die S3 zur idealen Zugmaschine für Personenzüge. Sie war in der Lage, Waggons bei geringerem Kraftstoffverbrauch über beträchtliche Steigungen zu ziehen.

4-6-0 Klasse P8

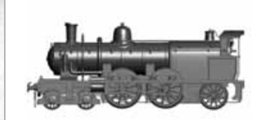


Erwerbsjahr: 1900
Kaufpreis: DM 60.000
Höchstgeschwindigkeit: 60 mph
Bevorzugte Fracht: Gemischt
Anfängliche Wartungskosten: DM 4.000

Geschichte

In die 4-6-0 P8-Lokomotiven wurden große Hoffnungen gesetzt. Allerdings wiesen die ersten P8-Lokomotiven zahlreiche Schwachstellen und Konstruktionsfehler auf. Eigentlich hatte man erwartet, dass Fahrgeschwindigkeiten bis zu 70 mph erreicht werden würden. Dank erheblicher Nachbesserungen während der ersten beiden Jahrzehnte des 20. Jahrhunderts entwickelte sich die P8 in Nord- und Osteuropa dennoch zu einer der beliebtesten Lokomotiven für den Transport von Gütern und Passagieren. Insgesamt wurden 3.800 dieser Lokomotiven gebaut, die von Dänemark bis Polen zum Einsatz kamen.

4-4-2 de Glehn Atlantic



Erwerbsjahr: 1910
Kaufpreis: DM 40.000
Höchstgeschwindigkeit: 80 mph
Bevorzugte Fracht: Passagiere
Anfängliche Wartungskosten: DM 3.500

Geschichte

Der Engländer Alfred de Glehn machte sich bei den französischen Zügen einen Namen, als er in den Jahren nach 1910 eine der ersten Verbundlokomotiven entwickelte. Die 4-4-2 de Glehn Atlantic-Lokomotiven waren gleichermaßen für ihre Sparsamkeit an Kraftstoff und Wasser bekannt wie für ihren komplizierten Innenaufbau. Sie wurden für Frankreichs Nord-Eisenbahngesellschaft in Dienst gestellt. In den Händen kompetenter Lokführer und Mechaniker waren diese Lokomotiven trotz ihrer Komplexität überraschend zäh und erfüllten auf dem europäischen Festland einige der engsten Zeitpläne dieser Epoche.

Ge 6/6 Krokodil Elektrisch



Erwerbsjahr: 1920
Kaufpreis: DM 50.000
Höchstgeschwindigkeit: 40 mph
Bevorzugte Fracht: Gemischt
Anfängliche Wartungskosten: DM 2.000

Geschichte

Das Krokodil, das in manchen Kreisen auch als "Bergdinosaurier" bekannt war, verkehrte auf den Strecken, die durch die Schweizer Berge führten und zählte damals zu den populärsten Lokomotiven. Die Schweizer trachteten früh danach, sich von der Abhängigkeit von fremder Kohle freizumachen und griffen deshalb die Elektrifizierung als Alternative zum Dampf auf. 1921 ging die Ge 6/6 Krokodil erstmals für die Rhätische Eisenbahngesellschaft auf die Strecke, bis 1929 wurden 15 gebaut und bis in die 1990er in Betrieb gehalten.

ZEITRAUM: 1921-1980

4-6-2 Klasse 01



Erwerbsjahr: 1925
Kaufpreis: DM 65.000
Höchstgeschwindigkeit: 70 mph
Bevorzugte Fracht: Passagiere
Anfängliche Wartungskosten: DM 4.000

Geschichte

Dr. R. P. Wagner hegte in bezug auf die 1922 neu gegründeten Deutschen Reichseisenbahnen große Hoffnungen. Er hoffte, dass eine Lokomotive aus München von einer Werkstatt in Nürnberg repariert werden könnte und dass im gesamten Deutschen Reich überall die gleichen Ersatzteile zur Verfügung stehen würden. Mit diesem Hintergedanken wurde die 4-6-2 Klasse 01 zur ersten Standard-Lokomotive Deutschlands, die sich gegenüber ihren Vorgängerinnen durch wesentlich vereinfachte Wartung auszeichnete. Nahezu ununterbrochen Passagierwaggons zu ziehen, war ein Kinderspiel für die 4-6-2 und machte sie zu einer Klasse für sich.

1-Do-1 Klasse E18 Elektrisch



Erwerbsjahr: 1935
Kaufpreis: DM 70.000
Höchstgeschwindigkeit: 100 mph
Bevorzugte Fracht: Passagiere
Anfängliche Wartungskosten: DM 4.000

GESCHICHTE

Die E18-Klasse aus dem Jahre 1935 hatte große Vorbilder, nachdem schon ihre Vorgängerinnen Geschwindigkeiten von bis zu 90 mph erreichen konnten. Sie schlug sie jedoch noch um Längen und gehörte mit Geschwindigkeiten von bis zu 100 mph bald zu den schnellsten Zugmaschinen Deutschlands. Als Extras wurden verbesserte Sicherheitssysteme eingebaut, um den hohen Geschwindigkeiten Rechnung zu tragen. Die E18-Klasse sollte gerade in die Massenfertigung gehen, als der Zweite Weltkrieg begann. Wegen des Krieges wurden nur 53 Lokomotiven gebaut, die aber nichtsdestotrotz schnell zu Hauptstützen des deutschen Eisenbahnsystems avancierten.

V200 Diesel

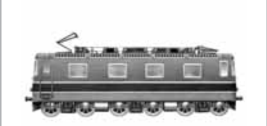


Erwerbsjahr: 1952
Kaufpreis: DM 70.000
Höchstgeschwindigkeit: 90 mph
Bevorzugte Fracht: Güter
Anfängliche Wartungskosten: DM 4.000

GESCHICHTE

Die V200, die 1953 gebaut wurde, besaß einen starken dieselhydraulischen Motor, der erheblich leichter war als ein durchschnittlicher Dieselelektrik-Motor von gleicher Stärke. Dies verhalf der Lokomotive ohne Leistungseinbußen zur besseren Kontrolle über ihre Fahrt. Die V200-Lokomotiven waren so gut konstruiert, dass sie in der Lage waren, dreißig Prozent mehr Gewicht zu ziehen als erwartet und dabei mit über 60 mph vollbeladen auf ansteigenden Schienen zu fahren.

Bo-Bo-Bo RE 6/6



Erwerbsjahr: 1970
Kaufpreis: DM 80.000
Höchstgeschwindigkeit: 90 mph
Bevorzugte Fracht: Gemischt
Anfängliche Wartungskosten: DM 3.000

GESCHICHTE

Die Schweizer Bundesbahn hat 1972 die Re 6/6 in Auftrag gegeben. Ausschlaggebend war die Hoffnung auf eine Lokomotive, die schwere Fracht mit erheblicher Kraft über bergiges Gelände transportieren sollte. Die 10.590 PS starke Lokomotive schaffte es, fast 900 Tonnen die größte Steigung hinauf zu ziehen – und das bei 50 mph. Mit ihrer Spitzengeschwindigkeit von 87 mph und dank ihrer beweglichen Achsfolge kam sie zudem als schneller Personeneilzug zum Dauereinsatz.

FRANKREICH

Zeitraum: 1842-1870

4-2-0 Norris



Erwerbsjahr: 1834
Kaufpreis: F20.000
Höchstgeschwindigkeit: 40 mph
Bevorzugte Fracht: Passagiere
Anfängliche Wartungskosten: F1.000

GESCHICHTE

Die 4-2-0 Norris hatte in den 1840ern im amerikanischen Eisenbahnnetz nahezu eine Monopolstellung inne und durchbrach damit die Vorherrschaft britischstämmiger Bauweisen bei amerikanischen Lokomotiven. Ihr längerer Achsstand und das schwenkbare Vierrad-Drehgestell vorne an der Lokomotive gaben ihr eine Manövrierfähigkeit, die später in nahezu jeden Personenzug übernommen wurde. Die weitere Fähigkeit der 4-2-0, gut mit Steigungen zurecht zu kommen, brachte dem Designer William Norris internationalen Ruhm und verband seinen Namen untrennbar mit dieser erfolgreichen Lokomotive.

4-2-0 Crampton

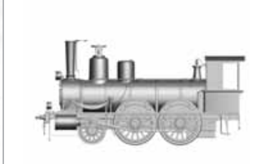


4-2-0 Crampton
Erwerbsjahr: 1852
Kaufpreis: F25.000
Höchstgeschwindigkeit: 50 mph
Bevorzugte Fracht: Passagiere
Anfängliche Wartungskosten: F2.000

GESCHICHTE

Der Konstrukteur lernte sein Handwerk in seiner Heimat England. Als dann die Strecke Paris-Lille nach einer neuen Lokomotive verlangte, machte die 4-2-0 Crampton ihre ersten Gehversuche in Frankreich. Diese Lokomotive war in der Lage, eine Geschwindigkeit von 80 mph zu erreichen und besaß einen extrem niedrigen Schwerpunkt zur Verbesserung ihrer Stabilität. Mit einer Vielzahl von neuen Entwicklungen erlangte Crampton in Frankreich Berühmtheit und sicherte seinen Lokomotiven damit einen festen Platz in der Geschichte des Landes.

2-4-0 Médoc



Erwerbsjahr: 1857
Kaufpreis: F30.000
Höchstgeschwindigkeit: 50 mph
Bevorzugte Fracht: Güter
Anfängliche Wartungskosten: F2.500

GESCHICHTE

Die 2-4-0 Médoc, eine Variante einer französischen Entwicklung, wurde für die Swiss-Western-Eisenbahngesellschaft entwickelt und war mit einem längeren Kessel ausgestattet, der die Hitze, die in der Lokomotive erzeugt wurde, besser in Energie umwandeln konnte. Ihr Vierradantrieb machte sie zu einer wahren Kraftmaschine und ließ die Schweizer Alpen, die zuvor noch als richtige Hürden erschienen waren, wie harmlose Maulwurfshügel aussehen. Wenngleich sie dazu neigten, während der Fahrt zu schaukeln, wurden die Médoc Lokomotiven gut angenommen und blieben bis zum Ende des 19. Jahrhunderts im Dienst.

ZEITRAUM: 1871-1914

2-4-2 Klasse 121

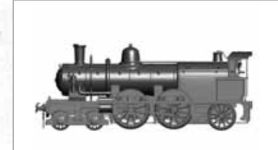


Erwerbsjahr: 1879
Kaufpreis: F40.000
Höchstgeschwindigkeit: 60 mph
Bevorzugte Fracht: Passagiere
Anfängliche Wartungskosten: F3.000

GESCHICHTE

Auf der Ligne Imperiale fahren zu dürfen, der Königlichen Strecke der Paris, Lyon & Mittelmeer Eisenbahngesellschaft, war eine große Ehre. Aber die 2-4-2 Klasse 121 enthielt auch ohne Zweifel vielversprechende Lokomotiven. Stabiler als die 4-2-0-Lokomotiven dieser Zeit, machte ein zusätzliches Paar Räder die Klasse 121 auch bedeutend kraftvoller. Zusätzlich hatten die Lokomotiven der Klasse 121 eine beeindruckende Silhouette und machten diese Klasse von Personenzügen nicht nur zu den effizientesten, sondern auch zu den ansprechendsten in Frankreich.

4-4-2 de Glehn Atlantic



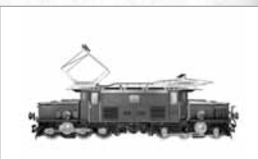
Erwerbsjahr: 1910
Kaufpreis: F40.000
Höchstgeschwindigkeit: 80 mph
Bevorzugte Fracht: Passagiere
Anfängliche Wartungskosten: F3.500

GESCHICHTE

Der Engländer Alfred de Glehn machte sich bei den französischen Zügen einen Namen, als er in den Jahren nach 1910 eine der ersten Verbundlokomotiven entwickelte. Die 4-4-2 de Glehn Atlantic-Lokomotiven waren gleichermaßen für ihre Sparsamkeit an Kraftstoff und Wasser bekannt wie für ihren komplizierten Innenaufbau. Sie wurden für Frankreichs Nord-Eisenbahngesellschaft in Dienst gestellt. In den Händen kompetenter Lokführer und Mechaniker waren diese Lokomotiven trotz ihrer Komplexität überraschend zäh und erfüllten auf dem europäischen Festland einige der engsten Zeitpläne dieser Epoche.

ZEITRAUM: 1915-1945

Ge 6/6 Krokodil Elektrisch



Erwerbsjahr: 1920
Kaufpreis: F50.000
Höchstgeschwindigkeit: 40 mph
Bevorzugte Fracht: Gemischt
Anfängliche Wartungskosten: F2.000

GESCHICHTE

Das Krokodil, das in manchen Kreisen auch als "Bergdinosaurier" bekannt war, verkehrte auf den Strecken, die durch die Schweizer Berge führten und zählte damals zu den populärsten Lokomotiven. Die Schweizer trachteten früh danach, sich von der Abhängigkeit von fremder Kohle freizumachen und griffen deshalb die Elektrifizierung als Alternative zum Dampf auf. 1921 ging die Ge 6/6 Krokodil erstmals für die Rhätische Eisenbahngesellschaft auf die Strecke, bis 1929 wurden 15 gebaut und bis in die 1990er in Betrieb gehalten.

4-6-2 Nord Pacific



Erwerbsjahr: 1931
Kaufpreis: F60.000
Höchstgeschwindigkeit: 70 mph
Bevorzugte Fracht: Passagiere
Anfängliche Wartungskosten: F3.500

GESCHICHTE

André Chapelons 4-6-2 Nord „Super" Pacific, wurde 1923 gebaut und konnte alles. Sie war in der Lage, einen 550 Tonnen-Zug mit 60 mph ziehen und das auch noch äußerst effizient mit einem Verbrauch von weniger als 1 kg Kraftstoff pro Pferdestärke. Dadurch, dass die 4-6-2 Nord 75 mph, das französische Tempolimit jener Zeit, relativ mühelos erreichte und sie sogar schneller als 125 mph fahren konnte, wenn niemand so genau hinsah, galt sie gleichermaßen als hervorragender Personenzug wie auch als kräftiger Güterzug. Es wäre schwer gewesen, eine noch vielseitigere Lokomotive zu finden.

4-8-4 242 A1



Erwerbsjahr: 1935
Kaufpreis: F60.000
Höchstgeschwindigkeit: 80 mph
Bevorzugte Fracht: Gemischt
Anfängliche Wartungskosten: F3.500

GESCHICHTE

Die 4-8-4 A1 hätte es schaffen können. Gerade als der Meisterkonstrukteur André Chapelon eine einzigartige Lokomotive fertiggestellt hatte, die fast 100 mph hätte erreichen und bei halbem Gewicht der amerikanischen Modelle 5.500 Pferdestärken hätte erzeugen können, trieb die französische Staatsbahn die Elektrifizierung ihrer Strecken voran. Obwohl sie stärker und effizienter war als jede elektrische Lokomotive, kam die 4-8-4 deshalb nie zu einem ausgedehntem Einsatz.

2-8-2 Class 141



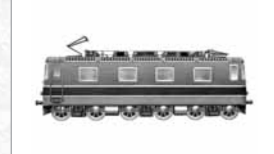
Erwerbsjahr: 1942
Kaufpreis: F70.000
Höchstgeschwindigkeit: 70 mph
Bevorzugte Fracht: Güter
Anfängliche Wartungskosten: F4.000

GESCHICHTE

Die 2-8-2-Lokomotive, auf der die Klasse 141 basiert, ist an ihrem Geburtsort als 'Mikado' bekannt. Sie wurde während der ersten beiden Jahrzehnte des 20. Jahrhunderts von den USA aus über den ganzen Globus ausgeliefert. Französische Unternehmen haben dann damit begonnen, ihre eigenen 2-8-2-Lokomotiven zu entwickeln, indem sie zwar die Funktionsweise beibehielten, aber die Form änderten und sich die nahezu 3.000 Pferdestärken zunutze machten, um Fracht durch die französischen Lande zu ziehen.

ZEITRAUM 1946-1989

Bo-Bo-Bo RE 6/6



Erwerbsjahr: 1970
Kaufpreis: F60.000
Höchstgeschwindigkeit: 90 mph
Bevorzugte Fracht: Gemischt
Anfängliche Wartungskosten: F3.000

GESCHICHTE

Die Schweizer Bundesbahn hat 1972 die Re 6/6 in Auftrag gegeben. Ausschlaggebend war die Hoffnung auf eine Lokomotive, die schwere Fracht mit erheblicher Kraft über bergiges Gelände transportieren sollte. Die 10.590 PS starke Lokomotive schaffte es, fast 900 Tonnen die größte Steigung hinauf zu schaffen – und das bei 50 mph. Mit ihrer Spitzengeschwindigkeit von 87 mph und dank ihrer beweglichen Achsfolge kam sie zudem als schneller Personeneilzug zum Dauereinsatz.

TGV



Erwerbsjahr: 1981
Kaufpreis: F100.000
Höchstgeschwindigkeit: 200 mph
Bevorzugte Fracht: Passagiere
Anfängliche Wartungskosten: F1.200

GESCHICHTE

Der TGV, kurz für 'Train à Grande Vitesse' oder auf deutsch Hochgeschwindigkeitszug, ist genau das – Geschwindigkeit in Reinform. Der französische TGV, der 1976 gebaut wurde, hat 1990 mit 320 mph einen Geschwindigkeitsrekord aufgestellt. Wenngleich die Geschwindigkeit ganz außer Frage steht, ist der TGV doch ein extrem spezialisierter Zug, der außer zur Beförderung von Passagieren und von Post nicht zum Gütertransport geeignet ist. Aber man kann den Erfolg des TGV als Personenschnellzug an den zahlreichen Strecken quer durch Frankreich ablesen, sowie an seinen Anbindungen nach Deutschland, Belgien und den Niederlanden und den zahlreichen Nachahmern in ganz Europa.

KAPITEL 5

BESCHREIBUNGEN DER INDUSTRIEZWEIGE & PATENTE

Einführung

Um ein erfolgreicher Eisenbahnmagnat zu sein, benötigte man detaillierte Kenntnisse über die Industriezweige, die die Güter per Bahn lieferten oder per Bahn danach verlangten. Es war außerdem entscheidend, dass man mit den neuen technischen Entwicklungen und Patenten in der Eisenbahnindustrie Schritt hielt.

Industrien

Es folgt eine Liste der Industriezweige bei *Railroads*.

AUTOMOBILFABRIK



Effekt: Wandelt Stahl in Automobile um
Verfügbar in den Szenarien: alle Szenarien der USA, Deutschland

Geschichte

Fahrzeuge mit Eigenantrieb existierten schon seit dem 17. Jahrhundert. Aber erst als Karl Benz und Gottlieb Daimler gleichzeitig, aber völlig unabhängig voneinander den sogenannten Verbrennungsmotor entwickelt hatten, konnten Automobile in Massenproduktion hergestellt werden. Als dann Henry Ford für das Modell T die Massenfertigung perfektionierte, wurde das Automobil zu einem wichtigen Teil des amerikanischen Alltags.

BRAUEREI



Effekt : Wandelt Getreide in Bier um
Verfügbar in den Szenarien: Deutschland

Geschichte

Die Fermentierung war einer der ersten chemischen Prozesse, den sich der Mensch zunutze machte, um durchschnittliches, normales Getreide in eine erstaunliche neue Form umzuwandeln. Seit den Ägyptern war Bier für Menschen auf der ganzen Welt Nahrungs- und Genussmittel. Die Bierherstellung, die einen festen Platz in der deutschen Kultur hat, unterlag bis in die 1980er dem Reinheitsgebot. Darunter versteht man eine Reihe von Bestimmungen, die auf das 16. Jahrhundert zurückgehen und die Inhaltsstoffe und Preise festlegen. Bis zum heutigen Tag ist das Reinheitsgebot ein Symbol traditioneller deutscher Herkunft.

KONSERVENFABRIK



Effekt : Wandelt Fisch in lang haltbare Nahrungsmittel um
Verfügbar in den Szenarien: Großbritannien, Pazifischer Nordwesten der USA

Geschichte

Es musste unbedingt eine Lösung gefunden werden, wie man Nahrungsmittel über längere Zeit hinweg aufbewahren und leicht transportieren konnte. Als eine französische Zeitung eine attraktive Belohnung für eine solche Entwicklung auslobte, hatte sie Nicolas François für sich selbst eingefordert. Seine Art des luftdichten Verschließens von Nahrungsmitteln in Glasbehältern war zwar effektiv, aber zum Transportieren zu zerbrechlich. Erst als der Engländer Peter Durand eine Methode entwickelte, Nahrungsmittel in leicht zu öffnenden Blechbehältern einzudosen, trat die Lebensmittelkonservierung ihren Siegeszug an.

SCHLACHTHOF



Effekt : Verarbeitet Rinder
Verfügbar in den Szenarien: Großbritannien, allen Szenarien der USA

Geschichte

Die Tierfamilie der Bovidae, zu der das heutige Rind zählt, hat schon lange eine Beziehung mit dem Menschen und wurde in Europa und Asien vor fast 9.000 Jahren domestiziert. Seit damals hat die selektive Haltung verschiedene Rassen hervorgebracht, die sich in Fleischausbeute, Milchproduktion oder Anpassungsfähigkeit an widrige Klimaverhältnisse unterscheiden. Rindfleisch, seit Jahrhunderten ein wichtiger Bestandteil der britischen Küche, wurde am Anfang des 20. Jahrhunderts mit dem sprunghaften Anstieg der Fast-Food-Kultur auch in Amerika zur wichtigsten Fleischsorte. Durch die Modernisierung von Erzeugung und Transport wurden Städte wie Chicago zu riesigen Zentren für die fleischverarbeitende Industrie.

CHEMIEFABRIK



Effekt : Wandelt Nitrate in Medikamente um
Verfügbar in den Szenarien: Frankreich, Deutschland, Großbritannien

Geschichte

Seit der Zeit der alten Griechen ist das Wissen um die Zusammensetzung und Kombination von Elementen ein Thema von höchster Brisanz. Später ebneten René Decartes mit seinem Beitrag zur wissenschaftlichen Verfahrensweise und Antoine Lavoisier mit der Entdeckung des Prinzips der Massenerhaltung den Weg in ein neues Zeitalter der modernen Chemie. Chemiefabriken, wie zum Beispiel die deutsche Badische Anilin- und Soda-Fabrik, schossen in ganz Europa wie Pilze aus dem Boden und stellten zum ersten Mal Färbemittel, Bleichen und Chemikalien zu erschwinglichen Preisen in Massenproduktion her.

KOHLENMINE



Effekt : Erzeugt Kohle
Verfügbar in den Szenarien: In allen

Geschichte

Kohle, der Brennstoff, der die industrielle Revolution „anfeuerte", hat seitdem auf der ganzen Welt Verwendung gefunden. Großbritanniens erste Eisenbahnlinie wurde von den Kohlenminen nahe der Stadt Shildon nach Darlington und weiter zum Hafen von Stockton gebaut. Kohle wurde auch zum unentbehrlichen Bestandteil von Koks, was den Ertrag bei der Eisen- und Stahlherstellung in neue Höhen trieb.

MAISFELD



Effekt : Erzeugt Maismehl

Verfügbar in den Szenarien: Südwesten der USA

Geschichte

Mais ist schon seit Tausenden von Jahren Hauptbestandteil der Ernährung der Indianer. Die Pflanze wurde bereits vor 9.000 Jahren in Mexiko kultiviert. Als sich der Mais über den Südwesten der USA auch in den Mittleren Westen verbreitete, wurde er zu der amerikanischen Nutzpflanze schlechthin. Als äußerst vielseitig nutzbare Pflanze ist der Mais vom Süßmittel bis hin zum alternativen Brennstoff nahezu für alles zu verwenden.

MILCHBETRIEB



Effekt : Erzeugt Milch

Verfügbar in den Szenarien: Frankreich und Mittlerer Westen der USA

Geschichte

Guernsey, Jersey und Brown Swiss sind einige der besten Züchtungen von Milchkühen mit höchster Milchqualität, die sich von Frankreich aus über die ganze Welt verbreiteten. Technologische Fortschritte, wie die Pasteurisierung zum Entfernen unerwünschter Bakterien und Milchwaggons, die innen mit Glas verkleidet waren, um einer Verschmutzung während des Transports vorzubeugen, machten die Milch für jedermann bekömmlich und überall erhältlich. Dadurch gelangte die Milchwirtschaft in das gelobte Reich der Rentabilität.

FISCHEREIBETRIEB



Effekt : Erzeugt Fisch

Verfügbar in den Szenarien: Großbritannien und Nordwesten der USA

Geschichte

Mit Hilfe von Speeren, Netzen und dressierten Vögeln ist das Fischen seit Jahrtausenden ein wesentlicher Faktor in der Ernährung des Menschen. Die Insellage Großbritanniens machte das Meer zur Haupteinnahmequelle für den Lebensunterhalt. Die Fischerei war im Lande derart populär und verbreitet, dass eine Regulierung in die Magna Charta aufgenommen werden musste, um die Flut der unzähligen Fischerboote wieder einzudämmen, die ein Navigieren auf der Themse nahezu unmöglich machten.

NAHRUNGSMITTELFABRIK



Effekt : Wandelt Getreide in Nahrungsmittel um

Verfügbar in den Szenarien: Frankreich, Deutschland und in Teilen der USA

Geschichte

Für einen erheblichen Zeitraum der Geschichte war die Bevölkerungszahl beschränkt durch die Menge an Getreide, die sie für sich selbst anbauen und ernten konnte. Mit dem System eines kontrollierten Ackerbaus, das im Mittelalter erstmals in den islamischen Kulturen eingesetzt wurde und durch die landwirtschaftliche Revolution in Großbritannien in den Jahren 1600 bis 1850 wurde es möglich, dass immer weniger Landwirte für die ganze Bevölkerung eines Landes Nahrung produzieren konnten. Dies setzte Kräfte frei, um mit Spezialisierungen und Erfindungen andere Bereiche voranzubringen. Die USA und Frankreich verwandelten sich in wahre Brotkammern.

FORT



Effekt : Verbraucht Waffen

Verfügbar in den Szenarien: Frankreich und Großbritannien

Geschichte

Von Troja bis nach China waren Festungsbauten ein notwendiges Mittel, um feindliche Attacken abzuwehren. Während die altertümlichen Wände nur nach Jahren der Belagerung oder mit kühner militärischer Taktik durchbrochen werden konnten, mussten sich die Befestigungen der neueren Zeit mit dem Auftauchen von Schießpulver und Kanonen weiterentwickeln. Der Schützengraben wurde im ersten Weltkrieg erstmals angewandt, um die Soldaten vor dem Kugelhagel der Maschinengewehre zu schützen. Das Aufkommen der Panzer bedingte den Einsatz von Panzersperren und Minenfeldern, um dem militärischen Siegeszug der neuen Technologie Einhalt zu gebieten.

KÄSEREI



Effekt : Wandelt Milch in Käse um

Verfügbar in den Szenarien: Frankreich

Geschichte

Nachdem er in einem Kloster in der französischen Provinz Aveyron zu Gast war, erteilte Karl der Grosse im 9. Jahrhundert einen überraschenden Auftrag. Der Kaiser des erneuerten Römischen Reiches war derart beeindruckt von den Speisen der Mönche, dass er sich ab diesem Zeitpunkt immer zwei ganze Eselsladungen von Roquefort-Käse durch das ganze Imperium zu seinem Palast in Aachen liefern ließ. Der Roquefort wurde aus der Milch der heimischen Schafe hergestellt. Es scheint, als ob Charlemagne mit seiner Meinung nicht allein war. Frankreich hat sich seit dieser Zeit zu einem der weltbesten Käseproduzenten entwickelt und wurde zu einem der Hauptverbraucher für leckere Milchprodukte.

MÖBELFABRIK



Effekt : Wandelt Holz in Möbel um.

Verfügbar in den Szenarien: Deutschland und USA

Geschichte

Seit Menschen aufrecht gehen können, war es auch notwendig, einen Platz zum Sitzen und Ruhen zu haben. Die Folge war die Produktion von Möbeln. Möbelmaterial, Stil und Verwendungszweck waren so unterschiedlich, wie die Menschen, die sie benutzten. In den USA war das Fertigen von Möbeln zunächst Sache der gelernten Handwerker. Mitte des 18. Jahrhunderts stieg die industrielle Fertigung von Möbeln in neue Höhen auf. Städte wie Grand Rapids, Michigan wurden wegen ihres hohen Qualitätsstandards für diese Produkte weltweit bekannt.

GOLDMINE



Effekt: Erzeugt Erz
Verfügbar in den Szenarien: Südwesten der USA

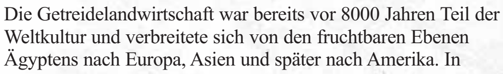
GESCHICHTE

Die Geschichte des Goldschürfens und -Suchens ist für alle Zeiten mit den Eisenbahnen verbunden. Sie ist in der Tat eine amerikanische Überlieferung. Von den rauhen Tagen des Schwenkens der Siebe im Flussbett bis zu den heutigen modernen Extraktionsmethoden mit Zyanid war eines immer gewiss: Es ist definitiv nicht alles Gold, was glänzt. Um geringste Mengen an Gold zu finden, mussten erhebliche Mengen an Erz abgebaut werden. Da Gold der Schmuckfertigung dient, wurde es als ein kostbares Material angesehen. Sein Wert blieb deshalb auf konstant hohem Niveau.

GETREIDEFARM



Effekt: Erzeugt Getreide
Verfügbar in den Szenarien: Frankreich, Deutschland und den USA



GESCHICHTE

Die Getreidelandwirtschaft war bereits vor 8000 Jahren Teil der Weltkultur und verbreitete sich von den fruchtbaren Ebenen Ägyptens nach Europa, Asien und später nach Amerika. In Deutschland wurde das Getreide zum Hauptgrund für den Aufstieg des Landes zum weltweit zweitgrößten Bierproduzenten. Im Norden Frankreichs und im Herzen der Vereinigten Staaten haben die großflächigen, fruchtbaren Böden den Getreideanbau zu einem bedeutenden regionalen Bestandteil der Wirtschaft und der Ernährung gemacht.

KRANKENHAUS



Effekt: Verbraucht Medikamente
Verfügbar in den Szenarien: Frankreich, Deutschland und Großbritannien

GESCHICHTE

Ob es nun um das Ausgleichen der Gallenflüssigkeit ging, um Bluttransfusionen oder um die Verbesserung der Gemütslage: In der Medizin gab es immer Rückschläge. Dank der Fortschritte in der Chemie und Biologie machte die Medizin im 18. Jahrhundert große Sprünge. Louis Pasteur entdeckte den Zusammenhang zwischen Keimen und Krankheiten, wodurch erstmals Impfstoffe auf den Markt kamen, die dazu beitrugen, die Viren zu bekämpfen, die die Menschen bis in die Moderne plagen.

SÄGEWERK



Effekt: Erzeugt Holz
Verfügbar in den Szenarien: Deutschland und USA

GESCHICHTE

Die Legende besagt, dass ein Eichhörnchen vom Delaware River in Pennsylvania aus bis nach Ohio wandern konnte, ohne je eine Pfote auf den Boden gesetzt zu haben und dass der Schwarzwald in Deutschland seinen Namen von der unglaublichen Baumdichte hatte, die kein Licht auf den Boden ließ. Die USA und Deutschland haben jedenfalls von ihren großen und dichten Baumbeständen profitiert. Dadurch sind lukrative Industrien der Holzverwertung entstanden, sei es für Papier, Möbel oder Brennstoffe.

ZEITUNGSVERLAG



Effekt: Verbraucht Papier
Verfügbar in den Szenarien: Deutschland und USA

GESCHICHTE

Seit der Erfindung der Schreibmaschine waren Flugblätter eine wichtige Methode zum Informationsaustausch. Mit dem Aufkommen der Nachrichtenagenturen und der Erfindung des Fernschreibers konnten Informationen in nie da gewesener Geschwindigkeit verbreitet werden. Die erste und wohl berühmteste Agentur, benannt nach ihrem Gründer, Julius Reuter, wurde 1858 in Paris gegründet und benutzte neben Telegrafen auch Tauben, um die Beherrschung des Marktes zu gewährleisten.

ÖLQUELLE



Effekt: Erzeugt Öl
Verfügbar in den Szenarien: USA

GESCHICHTE

Ob für Beleuchtung, Kriegsführung oder Medizin, Öl hat in allen Kontinenten seine Verwendung gefunden. Im 19. Jahrhundert wurden die Lampen der westlichen Welt mit dem Kerosin erleuchtet, das aus Öl raffiniert wurde. Ab der industriellen Revolution in Amerika wurde Öl zur wichtigsten Energiequelle der Welt. Natürlich hat die Erfindung und Massenherstellung von Automobilen die Energielandschaft der Welt für immer verändert.

PAPIERFABRIK




Effekt: Wandelt Holz in Papier um
Verfügbar in den Szenarien: Deutschland und USA

GESCHICHTE

Erstmals in China dokumentiert, war das Herstellen von Papier aus Zellstoff ein wohlbehütetes Geheimnis der Han-Dynastie. Bis ins 19. Jahrhundert war die Massenherstellung von Papier ein äußerst komplizierter Prozess. Um das Jahr 1850 machten die Beiträge von John Gamble und der Brüder Fourdrinier die Massenherstellung von Papier möglich. In Deutschland hat Gutenbergs Druckmaschine bereits ab dem 15. Jahrhundert dafür gesorgt, dass Papier zu einem hoch geschätzten Handelsgut wurde. Später hat die hohe Alphabetisierungsrate in den USA große Mengen an Papier notwendig gemacht..

KRAFTWERK



Effekt: Verbraucht Kohle und Öl
Verfügbar in den Szenarien: In allen

GESCHICHTE

Über die längste Zeit hat der Mensch Energie im Schweiße des eigenen Angesichts oder mit Hilfe der Kraft von Tieren produziert. Mit der Industrialisierung erreichte sein Energiebedarf neue Dimensionen. Nun mußte Energie für Fabriken und Mühlen aller Art produziert werden. Ob die Energie nun von den Wassermühlen in den Niederlanden, von den Kohlevorkommen in Großbritannien oder von den Ölfeldern der USA stammte, stets sorgte jede neue Energiequelle auch für neue Entwicklungen der Industrie. Einige Nationen wurden damit zu wahren Kraftwerken.

RAFFINERIE



Effekt: Wandelt Öl in Industriegüter um
Verfügbar in den Szenarien: USA

Geschichte

In Europa waren Wal- und Pflanzenöl seit dem 17. Jahrhundert bedeutende Bestandteile des täglichen Lebens. Raffiniert fand sich Walöl in einer Reihe von Waren, Seifen, Make-ups und Cremes und wurde so zu einem heiß begehrten Rohstoff bis ein neues Öl die Bühne betrat – das Erdöl. Mit dem Auftauchen des Verbrennungsmotors und der Entwicklung der Autobahnen wurde das Erdöl zu einem unverzichtbaren Teil des täglichen Lebens in den USA. Ebenso zementierte die vielseitige Verwendbarkeit von Öl die überragende Position der Raffinierung.

SCHÄFEREI



Effekt: Erzeugt Wolle und Nitrate
Verfügbar in den Szenarien: Frankreich und Großbritannien

Geschichte

Unter den ersten Tieren, die gezähmt wurden, waren auch die Schafe, die dem Menschen für Tausende von Jahren Nahrung und Wolle lieferten. Während der industriellen Revolution wurde die ohnehin schon bedeutende Textilindustrie in Großbritannien in weitere Höhen befördert. Britische Forscher entdeckten zu dieser Zeit, dass Nitrate, die leicht aus den Tierexkrementen zu gewinnen waren, in raffiniertem Zustand bei einem wichtigen medizinischen Durchbruch - der Erweiterung von Blutgefässen - verwendet werden konnten.

METALLHÜTTE



Effekt: Wandelt Erz in Gold um
Verfügbar in den Szenarien: Südwesten der USA

Geschichte

Gold ist die einzige nahezu überall gültige Währung, die je auf diesem Planeten verwendet wurde. Gold wurde bereits vor über 2.500 Jahren mehr oder weniger als eine Art Währung benutzt. In seiner reinsten Form wird Gold als begehrtes Investitionsgut in Form von Goldbarren gekauft und verkauft. Die Herstellung von Goldbarren macht das Schmelzen des Metalls erforderlich, wobei giftige Unreinheiten entfernt werden. Das flüssige Gold wird dann eine feste Form gegossen, um Barren zu erhalten, die in Größe und Gewicht genau den Vorgaben entsprechen, damit die Barren dann zum aktuellen Marktpreis gekauft und verkauft werden können.

STAHLFABRIK



Effekt: Wandelt Kohle in Stahl um
Verfügbar in den Szenarien: In allen

Geschichte

Seit Jahrhunderten wurde Stahl bereits in Asien produziert, bevor die Engländer, durch Beiträge mehrerer Erfinder wie z.B. Henry Bessemer die Stahlherstellung in eine massive Industrie verwandelten. In den USA machten J. Pierpont Morgan, Andrew Carnegie und Elbert Gary die Firma US Steel zur mächtigsten Stahlfirma. Damit wurde die amerikanische Stahlproduktion zur größten der Welt. Die Profite aus diesen Unternehmungen flossen in die steigende Expansion des Eisenbahnnetzes.

VIEHHOF



Effekt: Wandelt Vieh in Nahrungsmittel um
Verfügbar in den Szenarien: Großbritannien und USA

Geschichte

Während Großbritannien für einige der bekanntesten Rinderrassen als Herkunftsland gilt, wurde der Mittlere Westen Amerikas mit seinen riesigen Weideflächen zum weltgrößten Verarbeiter von Rindfleisch. Mit Hilfe der Chicago-Union-Viehhöfe, einem Drehkreuz der fleischverpackenden Industrie, machten Männer wie Gustavus Swift und Philip Armour ihr Vermögen mit der Herstellung und Lieferung von immer größer werdenden Mengen Rindfleisch. Als dann mit der Veröffentlichung von Upton Sinclairs Buch „The Jungle" ein Skandal über die erschreckenden Hygienezustände in der Fleischverpackungsindustrie losbrach, schritt die Regierung der USA ein und erließ ein Gesetz, das neue Sicherheitsstandards vorschrieb, um die Gesundheit der Verbraucher zu schützen.

SCHWEINFARM



Effekt: Erzeugt Schweine und Nitrate
Verfügbar in den Szenarien: Deutschland

Geschichte

Wildschweine wurden in der östlichen Hemisphäre zuerst zum Nutztier und sind noch heute ein wichtiger Nahrungslieferant in Asien und Europa. Schweinefleisch ist ein sehr anpassungsfähiges Fleisch, dass geräuchert, gesalzen oder gekocht zu Schinken, Würsten und vielen anderen Varianten verarbeitet werden kann. Österreich, Schweiz und Deutschland, alle mit einem außergewöhnlich hohen Verbrauch an Schweinefleisch, wurden bekannt durch ihre verschiedensten Würste und Wurstrezepte, die dann von Immigranten in der neuen Welt weiterverbreitet wurden.

TEXTILFABRIK



Effekt: Wandelt Wolle in Kleidung um

Verfügbar in den Szenarien: Frankreich und Großbritannien

Geschichte

Mit ihren Textilfabriken, in denen die Webstühle mit Dampfkraft und Kohle angefeuert wurden, machte die britische Industrie die Herstellung von Kleidung zu einem Geschäft und fertigte gewinnbringend endlos lange Stoffbahnen. Während Körperbedeckung als Schutz vor den Elementen der Natur schon immer eine Notwendigkeit war, machte die französischen Haute Couture edle Kleidung zu einer Frage von Leben und Tod. Frankreich war bereits über mehrere Jahrzehnte hinweg das Modezentrum für Europa gewesen, dann aber brachten die Annehmlichkeiten der neuen Beförderungsmittel im 19. Jahrhundert die Käufer aus allen Teilen des Kontinents und der Welt nach Paris, um in den nobelsten Modegeschäften der Stadt einzukaufen.

WEINBERG



Effekt: Erzeugt Trauben

Verfügbar in den Szenarien: Frankreich

Geschichte

Als Gelee, Saft oder einfach als Frucht genossen waren Trauben schon immer ein Bestandteil der menschlichen Ernährung. In den Anfängen der Abstinenzbewegung wurde in den USA Traubensaft vermarktet. In kirchlichen Zeremonien wurde ungegorener Wein als ein Art „heiliger Ersatz" verwendet und fand einen offenen Markt unter den Befürwortern der Prohibition. Kein Markt ist so umfassend, wie der für gegorenen Traubensaft. Schließlich wachsen Trauben nahezu überall auf der Welt, mit Ausnahme der Antarktis.

WEINGUT



Effekt: Wandelt Trauben in Wein um

Verfügbar in den Szenarien: Frankreich

Geschichte

Schon seit den Griechen ist Wein ein fester Bestandteil der Kulturen rund um das Mittelmeer, feststellbar an der Vielzahl der Götter für Wein und den Gelagen in einigen ihrer Ruhmeshallen – Dionysos bei den Griechen, Bacchus bei den Römern. Frankreich, Spanien und Italien sind nach wie vor die Top 3 der Trauben und Wein produzierenden Länder und jede Region hat ihren eigenen, berühmten Tropfen - Sherry in Spanien, Chianti in Italien und Champagner in Frankreich.

WAFFENFABRIK



Effekt: Wandelt Stahl in Waffen um

Verfügbar in den Szenarien: Frankreich und Großbritannien

Geschichte

Der Sieg in einer Schlacht hing schon immer von Taktik und Technik ab. Im frühen 19. Jahrhundert machten große technische Fortschritte bei den Schusswaffen, wie das Schlagbolzengewehr und Samuel Colts Revolver, die Kriegsführung tödlicher als je zuvor. Jedoch hielt die Taktik in vielen Fällen nicht so recht mit der Entwicklung der Technik Schritt. So führte die althergebrachte Taktik des Schießens in Schützenreihe dazu, dass die Soldaten von modernen Schnellfeuergewehren regelrecht niedergemäht wurden.

Patente

Hier nun eine Aufstellung der Patente, die in jedem Spiel von *Railroads!* zur Versteigerung kommen können.

BALDWINS SANDKISTE

Effekt: + 50 Prozent Geschwindigkeit bergauf

Geschichte

Eines der größten Probleme für jede Lokomotive, egal welcher Bauweise, ist die Haftung. Ob nun den Berg hinauf, über rutschiges Gelände oder aus dem Stand heraus mit einem langen Zug Autos hinter sich, durchdrehende Räder können den kostspieligen Schienen und der noch viel teureren Lokomotive Schaden zufügen. Die Erfindung, die dieses Problem löste, war die Sandkiste und sie wurde den renommierten Baldwin Lokomotivwerken zugerechnet. Man fügte ein Rohr hinzu, das vor das Rad Sand sprühte. Und so ließ die Sandkiste das Rutschen der Räder zu einem Problem der Vergangenheit werden. Sie wurde in Züge auf der ganzen Welt integriert.

BIRKENSHAW'SCHE BIEGBARE SCHIENEN

Effekt: - 25 Prozent Schienenkosten

Geschichte

Selbst die Dampfkraft der stärksten Lokomotive bewirkt nichts ohne eine gute Schiene. Es war John Birkenshaws Schmiedeeisen, dass zu einer solchen guten Schiene verarbeitet wurde. Anstatt starr zu bleiben und zu brechen, erlaubte es die Geschmeidigkeit dieses Eisens, dass sich die Schienen bogen. Birkenshaws Erfindung war außergewöhnlich widerstandsfähig gegen Stöße und ließ die ständigen Reparaturarbeiten an Schienen zu einer Sache der Vergangenheit werden. Dadurch wurden die Kosten einer Eisenbahnlinie in hohem Maße reduziert, vorausgesetzt, deren Betreiber waren klug genug gewesen, diese Erfindung auch anzuwenden.

GREATHEAD'SCHES SCHUTZSCHILD FÜR DIE TUNNELGRABUNG

Effekt: - 50 Prozent geringere Kosten für Tunnel

Geschichte

Tunnelschirme waren moderne Schutzschilde, die verhinderten, dass die Decken beim Graben der Tunnel einstürzten. Sie wurden vor allem von zwei Engländern entwickelt, zuerst von Marc Isambard Brunel, dem Vater des gleichnamigen Eisenbahningenieurs, und von James Greathead bei dessen Arbeit an der Londoner Metro. Greatheads Verbesserungen an Brunels Konstruktion bildeten die Grundlage für den Tunnelbau für viele folgende Jahre und schufen einen neuen Sicherheitsstandard für groß angelegte Bauprojekte.

MCCOY-SCHMIERVORRICHTUNG

Effekt: - 50 Prozent Wartungskosten

Geschichte

Elijah McCoys Eltern waren amerikanische Sklaven, die nach einem besseren Leben in Kanada gesucht hatten. Später zogen sie in das Vereinigte Königreich, wo der junge Elijah Maschinenbau studierte. Nach seiner Rückkehr in die USA fand Elijah nur wenig Arbeit als Maschinenbauer und nahm stattdessen eine beschwerliche Arbeit als Einschmierer für Maschinenteile bei der Michigan Central Railroads an. Binnen kurzem erhielt er ein Patent auf eine automatische Schmiervorrichtung, die es den Zügen erlaubte, auf langen Strecken zu fahren ohne anhalten zu müssen. Ihre Wartungskosten wurden dadurch stark gesenkt.

PARSONS' DAMPFTURBINE

Effekt: Erhöht die Güterzugkraft jedes Zugs, der zum Fuhrpark des Spielers gehört.

Geschichte

Charles Parsons wurde in ein Zeitalter hineingeboren, in dem das Produzieren von großer Energie ein nahezu unmögliches Unterfangen war. Parsons hat es selbst übernommen, eine neue Art von Lokomotive zu konstruieren: Eine dampfbetriebene Turbine, die es den Maschinen, die sie einsetzten, ermöglichte, mit den Vorgängerinnen sprichwörtlich im Kreis zu fahren. Die Leistungskraft von Parsons' Dampfturbine war konkurrenzlos und wurde zu einem wichtigen Meilenstein für alle späteren Turbinen.

PRATT'SCHES BRÜCKENPFEILERWERK

Effekt: - 50 Prozent Kosten beim Brückenbau

Geschichte

Vor dem 19. Jahrhundert war der Brückenbau weit davon entfernt, eine perfekte Wissenschaft zu sein. Der Bau mit Steinen oder biegsamem Holz war teuer und konnte die Katastrophe für die tonnenschwere Lokomotive bedeuten, die darüber rauschte. Im schlimmsten Fall kam es sogar zum Bankrott des Zugbesitzers. Es war dem Design zweier Brüder, Thomas und Caleb Pratt zu verdanken, dass mit Hilfe ihrer bahnbrechenden Konstruktion Brückenpfeiler nicht nur sicher, sondern auch kosteneffizient gebaut werden konnten. Voraussetzung dafür waren Eisen und Stahl aus Massenproduktion.

PULLMANS PALASTWAGGON

Effekt: + 25 Prozent erhöhte Erträge durch Passagiere

Geschichte

Vor George Pullman waren Passagierwaggons eher mit Viehwaggons zu vergleichen, in die die armen Passagiere hineingestopft wurden. Sein neuer Passagierwaggon bescherte den Pendlern mehr Bequemlichkeit und Pullman selbst einen ordentlichen Profit. Der Pullmanwagen wurde berühmt, weil er nicht nur luxuriöse Speisemöglichkeiten und komfortable Sitze enthielt, sondern sogar Bibliotheken. Das Design wurde weltweit kopiert und nachgebaut.

SWIFT'SCHER KÜHLWAGGON

Effekt: +25 Prozent Einkommen bei verderblicher Ware (Nahrungsmittel, Getreide, Milch, Fisch, etc.)

Geschichte

Bis zur Erfindung des Kühlwaggons war die Fleischindustrie ein Saisongeschäft, und profitierte von den kalten Wintermonaten, in denen man die Geschäfte sicher abwickeln konnte, auch wenn sie dann weniger profitabel waren. Seit der Einführung des ersten richtigen Kühlwaggons durch den in Chicago ansässigen Fleisch-Mogul Gustavus Swift konnte Fleisch während des gesamten Jahres auf langen Strecken transportiert werden, was die Einkünfte dieses Industriezweigs erheblich steigerte.

WESTINGHOUSE'SCHE DRUCKLUFTBREMSEN

Effekt: + 50 Prozent Geschwindigkeit in Kurven

Geschichte

Vor der Erfindung von Westinghouses Druckluftbremse waren die Bremssysteme für Züge sehr unzuverlässig, was zu einer Reihe von Unfällen geführt hatte, insbesondere in Kurven. Die Druckluftbremse ließ alle Zugführer aufatmen, denn endlich konnten sie sich darauf verlassen, dass sie in der Lage waren, ihre Maschine auch tatsächlich zum Stoppen zu bringen. Dies ermöglichte ihnen, auch gefährliche Kurven viel schneller zu durchfahren.

Kapitel 6

Die Eisenbahn-magnaten

Einführung

Als Eisenbahnen erstmals auftauchten, sahen einige der hellsten Köpfe der Welt deren Potenzial – die Welt zu verändern und Profite zu erwirtschaften. Wenn du *Railroads* spielst, wirst du gegen die Bosse der Industrie und die Führer der Welt antreten und um einen Platz in ihrer werten Gesellschaft kämpfen.

Hintergrundinformationen zu den Gegenspielern

Nachfolgend werden die gegnerischen „Raubritter" vorgestellt, die im Spiel auftreten.

JAY GOULD



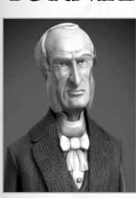
"Seine Berührung ist tödlich", sagte Daniel Drew über seinen ehemaligen Partner, Jay Gould. Bekannt als einer der gerissensten Raubritter, machte sich Gould einen Namen als halsabschneiderischer Spekulant. Als Präsident der Erie Eisenbahngesellschaft nahm Gould die Firma zu seinen Gunsten aus, bevor er seine Stelle wegen des Skandals um seine Manipulationen verlor. Als Gould älter und gebrechlich wurde, blickte er gen Westen und kaufte sich in die berühmte aber schlecht geführte Union Pacific Eisenbahngesellschaft ein. Obwohl zuerst erwartet wurde, dass dies wieder nur eine Abzocke sein würde, zeigte Gould ernsthaftes Interesse daran, die Leiden der Union Pacific zu mindern und modernisierte und vergrößerte die zuvor dem Untergang gewidmete Eisenbahngesellschaft.

JAY COOKE



Jay Cooke, zunächst ein Finanzier, verdiente nicht nur seine eigenen Millionen mit riskanten Investitionen, sondern sammelte während des Bürgerkrieges mit klugen Werbekampagnen fast zwei Milliarden Dollar für die Nordstaaten ein. Um das Jahr 1870 herum begann Cooke mit dem Bau der Northern Pacific Railroad, wobei er dieselben Methoden anwandte, die auch die Milliarden für die Nordstaaten eingebracht hatten. Der Bau wurde jedoch so heftig von Rückschlägen geplagt, dass Cooke gezwungen war, Konkurs anzumelden. Dies löste eine landesweite Depression aus, die als Panik von 1873 bekannt wurde.

CORNELIUS VANDERBILT



Cornelius Vanderbilt begann seine Karriere bereits als Junge im Transportgeschäft. Auf den Fähren zwischen Staten Island und Manhattan baute er mit großem Einsatz ein Imperium mit einer ganzen Flotte von Transportschiffen auf, was ihm den Spitznamen „Commodore" einbrachte. Um 1860 trat er ins Eisenbahngeschäft ein und erwarb die New York und Harlem Eisenbahn und später die New York Central Eisenbahn. Diese beiden Linien verband er zu einer der größten Linien des Nordostens. Auch wenn sein Plan, die Erie-Eisenbahn zu kaufen, scheiterte und ihn viel Lehrgeld kostete, hinterließ er noch immer ein Vermögen von über $100 Millionen.

J. PIERPONT MORGAN



J. Pierpont Morgan schlug ganz nach seinem Vater, einem vermögenden Finanzier, und wurde zu einem der wichtigsten Investoren in der amerikanischen Geschichte. Als die Eisenbahn zu einer zentralen Kraft der amerikanischen Wirtschaft wurde, wurde Morgan zu einem Vermittler zwischen den Eisenbahngesellschaften, die nach Investitionen Ausschau hielten und den Investoren selbst, wie zum Beispiel einem Vorstandsmitglied bei der berühmten New York Central. Angefangen mit dem Verkauf veralteter Gewehre an die Union Army bis hin zur Rettung der Vereinigten Staaten vor einer Depression, kann Morgans Talent als Geschäftsmann nicht abgestritten werden, mögen seine Moralvorstellungen auch zweifelhaft gewesen sein.

GEORGE HUDSON



George Hudson, Englands "Eisenbahn-König", war der Sohn wohlhabender Bauern und begann eine erfolgreiche Karriere als Textilkaufmann, bevor er zu einem bedeutenden Investor und Befürworter der Northern Midland Eisenbahngesellschaft und später zum Direktor des blühenden Schienennetzes wurde. Durch seinen Scharfsinn, aber auch durch Intrigen, erlangte Hudson schließlich die Kontrolle über ein Drittel des Schienennetzes in Großbritannien. Als Untersuchungen über Hudsons Finanzen angestellt wurden, sank das Vertrauen in seine Geschäfte. Der "König" wurde entthront und ging schließlich Bankrott.

ISAMBARD KINGDOM BRUNEL



Isambard Brunel begann seine Arbeit als Ingenieur an der Seite seines Vaters, der den Themsetunnel konstruiert hatte, bevor er seine eigenen Wege ging und verschiedene Brücken und Dampfschiffe entwickelte, wie zum Beispiel den riesigen Great Eastern Dampfer. Als Chefingenieur der Great Western Eisenbahngesellschaft war Brunel maßgeblich an der Konstruktion der großen Spurbreite beteiligt, die nach Meinung Brunels den Standard-Spurbreiten hinsichtlich Leichtgängigkeit und Zugkraft deutlich überlegen war. Als jedoch die Entscheidung gefällt wurde, dass in Großbritannien nur Standard-Spurbreiten verwendet werden durften, beendete dies die besondere Note der Great Western Eisenbahngesellschaft.

GEORGE STEPHENSON



In seiner Jugend half George Stephenson seinem Vater, Ausrüstungen für den Kohlebergbau zu fertigen, was zu seiner Vorliebe für Maschinen führte. Er entwickelte sich zu einem der ersten und besten Konstrukteure seiner Zeit für Lokomotiven. Verantwortlich für die Konstruktion der ersten mit Dampfkraft betriebenen Eisenbahn Großbritanniens, der Stockton & Darlington Eisenbahngesellschaft, machte sich Stephenson im ganzen Land einen Namen als der führende Experte für Lokomotiven. Die Konstruktionen von Stephenson und seinem Sohn Robert waren weltweit Wegbereiter für ein neues Zeitalter des Transportwesens.

ROTHSCHILD



Als Mitglied einer berühmten Bankiersfamilie, trat Baron James Mayer de Rothschild in die Fußstapfen seiner Familie und wurde einer von Frankreichs prominentesten Bankiers. Nach der Amtseinsetzung von König Louis-Philippe, half ein Darlehen von de Rothschild, die Finanzen der neuen konstitutionellen Monarchie zu sichern, ebenso wie den Frieden zwischen Frankreich und Österreich. Rothschild half auch bei der Gründung vieler Wohlfahrtsprojekte von Louis-Phillipes Nachfolger, Napoleon III., und nahm eine Schlüsselrolle in der Ausweitung der kontinentalen Eisenbahnlinien ein.

CHARLES DE GAULLE



Für Charles de Gaulle war Geschwindigkeit etwas Wesentliches. Als Berufssoldat war de Gaulle einer der Ersten gewesen, die die Mechanisierung der französischen Streitkräfte vor dem Zweiten Weltkrieg gefordert hatten. Nach dem Krieg wurde de Gaulle als Verantwortlicher in Frankreichs provisorischer Regierung eingesetzt, erklärte aber später wegen seiner Mißbilligung der neuen Staatsverfassung seinen Rücktritt. Als sein Land ihn wieder rief, kehrte de Gaulle als Präsident zurück und verwandelte Frankreich in eine moderne und unabhängige Nation. Einer seiner Verdienste war die Neuordnung von Paris, was zur Erschaffung des Pariser Untergrundsystems RER führte.

NAPOLEON III.



Kaiser Napoleon III., als Charles Louis Napoleon Bonaparte geboren, behielt die Herrschaft, als er zum Präsidenten der Zweiten Französischen Republik wurde, auch nachdem seine Amtszeit geendet hatte. Mit dem Entstehen der Zweiten Französischen Republik erhielt die Freiheit der französischen Bürger unter dem neuen Herrscher einen empfindlichen Schlag, wurde aber teilweise durch ein neues Maß an Wohlstand und Modernisierung ausgeglichen. Teil dieser Modernisierung war das französische Schienennetz, das in nur 30 Jahren unter Napoleons Herrschaft von "eigentlich nicht vorhanden" auf über 11.000 Meilen ausgebaut wurde.

OTTO VON BISMARCK



Otto von Bismarck, der „Eiserne Kanzler“, war ein meisterlicher Staatsmann und eine Schlüsselfigur bei der Errichtung des Deutschen Reichs von 1871. Während er sein Land durch Kriege mit Dänemark, Österreich und Frankreich führte, kam es durch die Etablierung des Reiches zu einer neuen Welle des Wohlstands in den deutschen Staaten. Mit diesem Wohlstand kam auch eine Woge der Eisenbahnkonstruktionen, um das Reich durch Politik und Transport zu vereinen. Doch nachdem Bismarck das Wohlwollen seines Herrschers und einem Großteil des Volkes, dem er geholfen hatte sich zu formen, verloren hatte, war er gezwungen abzudanken.

HELMUTH VON MOLTKE



Dem Chef der obersten deutschen Heeresleitung im Ersten Weltkrieg, Helmuth von Moltke dem Jüngeren, gelang es fast, Deutschland durch die Nutzung schneller mobiler Truppen zum Sieg zu führen, doch Frankreich und Belgien wussten das zu verhindern – indem sie ihr eigenes Schienennetz zerstörten. Moltke mobilisierte 30.000 Arbeiter und hoffte so, das Netz reparieren und Deutschland zum schnellen Sieg über Frankreich führen zu können, um sich dann der russischen Front widmen zu können. Doch die schnelle russische Mobilisierung und die französische Kampfkraft machten ihm einen Strich durch die Rechnung, so dass Deutschland zum Stellungskrieg gezwungen und schließlich besiegt wurde.

ZAR NIKOLAUS II.



Bekannt für seine Leidenschaft für große Vorhaben (während er gerne dazu neigte, seine alltäglichen Pflichten zu ignorieren), bewirkte Zar Nikolas II., der letzte russische Monarch, die Erschaffung der berühmten Transsibirischen Eisenbahn und eine Steigerung der russischen Kohle- und Eisenproduktion, was aber eigentlich zum größten Teil seinem scharfsinnigen Finanzminister Sergei Witte zu verdanken war. Wegen seiner übertrieben harten Reaktionen auf die ansteigenden Arbeiterunruhen in seinem Land und seines gering ausgeprägten Verständnisses für seine Bürger, wurde Nikolaus II. während der bolschewistischen Revolution 1918 getötet.

JIM HILL



Das Kohlenkonglomerat von Jim Hill, einem kanadischen Geschäftsmann, erweckte in dem Unternehmer ein besonderes Interesse, Nordamerika von Küste zu Küste mit Schienen bedeckt zu sehen. Durch das Investieren in die St. Paul & Pacific Railroad, erweiterte Hill die Strecke und bevölkerte ihren Weg mit Siedlern und Industrien. Hill hatte einen schier unersättlichen Appetit nach Expansion und organisierte eine der erfolgreichsten transkontinentalen Eisenbahnen, die jemals gebaut wurden und vereinte seine Kräfte mit den scharfsinnigsten Investoren seiner Zeit, wie J. Pierpont Morgan.

JIM FISK



In Zeiten des Friedens und der zurückhaltenden Geschäftsmänner, war "Jubilee Jim" ein rebellierender Emporkömmling. Nach seiner Entscheidung, dass die Schule nichts für ihn sei, versuchte sich Jim auf verschiedenen Wegen, auf denen er unter anderem mit einem Zirkus reiste, bevor er seinen Weg an die Wall Street fand. Zusammen mit Daniel Drew und Jay Gould zog Fisk Cornelius Vanderbilt über den Tisch, indem er ihn dazu brachte, exorbitante Summen für den Versuch des Übernahmekaufs der Erie Railroad auszugeben, nur um sie dann dem „Commodore“ in letzter Minute selbst wegzuschnappen. Dieses rigide Verhalten war vielleicht der Schlüssel zu seinem Erfolg, aber es war auch zugleich sein Verderben: Er wurde von einem seiner Geschäftspartner, Edward S. Strokes, während eines Streits über die junge Broadway-Schauspielerin Josie Mansfield erschossen.

KAPITEL 7

DIE SZENARIEN

Einführung

Vom Pazifischen Nordwesten bis zu den wogenden Hügeln Deutschlands bietet jedes Szenario dem Spieler eine Reihe individueller Herausforderungen, die er beim Bau der weltbesten Eisenbahngesellschaft bewältigen muss.

Jedes Szenario hat seine eigenen, besonderen Siegesaufgaben, für die es Extrapunkte zu deinem Gesamtpunktestand gibt und die es dir ermöglichen einen Zielsieg zu erringen.

Du kannst dir die Szenario-Aufgaben auf dem Bildschirm für die „Szenario-Auswahl" ansehen oder sie während des Spiels durch Drücken der Funktionstaste F3 aufrufen.

Nordosten der USA

Zeitraum: 1830 – 1970
Schwierigkeitsstufe: Dieses Szenario ist für Spieler aller Schwierigkeitsstufen geeignet.
Fläche: Der Nordosten der USA deckt die Fläche von New York im Nordosten bis Washington, D.C. im Südwesten ab.

ÜBERBLICK

Dieses Szenario umspannt die bescheidenen Anfänge der amerikanischen Dampflokomotiven bis zur modernen Epoche des Dieselmotoren. Mit seinen üppigen Bodenschätzen und zahlreichen Ballungszentren entlang der Küste, ist der Nordosten der USA eine Freude für jeden Industriellen. Berge sind kaum vorhanden, aber es gibt zahlreiche Flüsse, die mit Brücken überspannt werden müssen, um die Güter vom Westen zu den Städten im Osten zu transportieren. Im Norden hat das reiche New York demjenigen, der bereit ist, die Rechnung dafür zu bezahlen, sehr viel zu bieten. Eine Passagierverbindung von "The Big Apple" zur Hauptstadt der Nation, Washington D.C:, könnte in der Tat sehr lukrativ sein.

GESCHICHTLICHER HINTERGRUND

Nach dem Krieg von 1812 befanden sich die USA in einer Phase der Erholung. Dieser Sieg gegen eine der mächtigsten Nationen der Welt hat die USA enger zusammengeführt und das Land in einem allgemein verbreiteten Nationalstolz vereint. Nicht einmal fünfzehn Jahre später sollte ein weiteres Ereignis die Nation sogar noch enger zusammenführen – die Geburtsstunde der Eisenbahn.

Zunächst basierten nahezu alle der amerikanischen Eisenbahnkonstruktionen auf den Originalentwürfen der Briten und Stephensons' Lokomotiven wurden über den Atlantik per Schiff importiert. Jedoch stellte Amerikas erste Eisenbahngesellschaft, die Baltimore & Ohio, schon bald fest, dass die vielen Hügel und Berge im Nordosten eine merkliche Herausforderung für die britischen Lokomotiven waren und so begann in den Staaten die Suche nach Konstrukteuren, die Lokomotiven bauen konnten, die ihre Anforderungen erfüllten

Nach dem Überwinden der anfänglichen Herausforderungen durch Männer wie William Norris and Phineas Davis haben die Eisenbahngesellschaften und Lokomotivenkonstrukteure in der Folgezeit die einst rein englische Wissenschaft in eine umgewandelt, die an die Gegebenheiten in den USA angepasst war. Schienensysteme breiteten sich überall im Nordosten aus. Auf ihnen wurde bis weit ins 20. Jahrhundert hinein Kohle aus den großen Vorkommen der Appalachen transportiert und Passagiere zwischen den stark bevölkerten Städten der Ostküste befördert. Als dann in den Siebziger Jahren die Regierung der USA wegen der schwindenden Rentabilität eingreifen musste, übernahm sie eine der größten Eisenbahnanlagen der Welt.

Südwesten der USA

Zeitraum: 1850 – 1950
Schwierigkeitsstufe: Dieses Szenario ist für erfahrenere bis fortgeschrittene Spieler zu empfehlen.
Fläche: Der Südwesten der USA erstreckt sich von Las Vegas über Los Angeles und von San Diego und Phoenix.

ÜBERBLICK

Dieses Szenario beginnt in der jüngeren Zeit der Eisenbahnen, läuft bis zum Ende der Dampflokomotiven und bis in die Anfänge der Dieselmotoren. Spärlich bevölkert und mit noch spärlicheren Bodenschätzen bedacht, bietet der Südwesten flache, unproduktive Wüstenstrecken und Städte, die von Bergen umgeben sind. Während sich nur einige wenige Flüsse durch das Land schlängeln, sind Täler und Schluchten überall auf der Karte des Südwestens zu finden, wodurch der Bau einer geraden Schienenstrecke nahezu unmöglich ist. Der weit entfernte Norden und die Westküste bilden die Grenze des Südwestens und eine Verbindung dieser beiden Gegenden könnte zu einer Geldoase werden.

GESCHICHTLICHER HINTERGRUND

Mit Ausbruch des mexikanisch-amerikanischen Krieges von 1846 haben die amerikanischen Kräfte in den kalifornischen Gebieten schnell die Kontrolle über diese nur wenig besiedelte Region erlangt. Keine zwei Jahre später brach 1848 der Goldrausch aus und eine Welle von Siedlern von der anderen Seite des Kontinents eilte herbei, um ihren Anteil am neu entdeckten Glück zu finden.

Die Reise nach Kalifornien über steile Berge und durch glühend heiße Wüsten machte eine schnellere und sichere Form der Beförderung zu einer Notwendigkeit für das wachsende Gebiet. Mit der Fertigstellung der Transcontinental Railroad im Jahre 1869 wurden der Osten und der Westen erstmals in ihrer Geschichte miteinander verbunden, wodurch die Besiedlung des neu erlangten amerikanischen Westens sehr beschleunigt wurde.

Und mit dem beeindruckenden Wachstum einer Farmergemeinde namens Los Angeles und eines kleinen Wasserlochs, bekannt als Las Vegas, wurde die Wüste langsam in eine Reihe von blühenden Oasen verwandelt. Als der Bevölkerungszuwachs im Südwesten blühte, zogen die expandierenden Eisenbahngesellschaften aus der rauen Schönheit der Region ihren Nutzen und Züge wie der California Zephyr wurden berühmt für ihre Waggons mit verglasten Aussichtskanzeln und den sorgfältig geplanten Reiserouten durch die faszinierende, schroffe Naturlandschaft.

Nordwesten der USA

Zeitraum: 1850 – 1930
Schwierigkeitsstufe: Nicht für Anfänger geeignet.
Fläche: Der Nordwesten der USA umfasst eine Fläche, die sich von Vancouver im Nordwesten bis nach Boise im Südosten erstreckt.

ÜBERBLICK

Dieses Szenario bietet ein schnelles Spiel und knappe Fristen, die eingehalten werden müssen. Berge und Flüsse gibt es reichlich im Nordwesten der USA, sodass Brücken, Hochbahnstrecken und Tunnel die Regel und nicht nur die Ausnahme sind. Aber Bodenschätze im Überfluss machen eine Erforschung der Region lohnend. Die drei Küstenstädte Vancouver, Seattle und Olympia bilden, natürlich erst sobald sie vollständig entwickelt sind, einen äußerst attraktiven Markt für den Transport veredelter Waren und für die Beförderung von Passagieren. Da aber alle Bodenschätze und Städte sich am Rand der Karte drängen, kann das Verbinden der weit entfernt liegenden Städte über Wasser und durch Berge hindurch zu einem in der Tat kostspieligen Projekt werden.

GESCHICHTLICHER HINTERGRUND

Seit der Expedition von Lewis und Clark im Jahre 1804 waren die Oregon-Territories eine heiß umworbene Angelegenheit zwischen den USA und Großbritannien. Mit Unterzeichung des Abkommens von 1848 wurde der Pazifische Nordwesten eine grüne Ergänzung der territorialen Erweiterungen der USA und seine gewaltigen Wälder wurden zu einem Paradies für die Holzindustrie.

Es entwickelten sich mehrere Eisenbahngesellschaften, um den Nutzen aus den reichhaltigen Vorkommen an Holz und Mineralien im Nordwesten zu ziehen. Jay Cookes Northern Pacific hat trotz diverser Rückschläge mehrere Eisenbahnlinien durch die Region vollendet, ebenso die berühmte Union Pacific. Und mit der Einführung der Stromschienen bewies eine der ersten elektrisch betriebenen Eisenbahnsysteme, die Chicago, Milwaukee, St. Paul & Pacific Railroad, durch das Transportieren schwerster Frachten über die Unebenheiten der Gegend im Nordwesten, die höhere Funktionalität von Strom gegenüber Dampfkraft.

Mittlerer Westen der USA

Zeitraum: 1840 – 1970
Schwierigkeitsstufe: Nicht für Anfänger geeignet.
Fläche: Der Mittlere Westen der USA erstreckt sich von Chicago im Westen bis nach Pittsburgh im Osten.

ÜBERBLICK

Dieses Szenario bietet ebnefalls ein schnelles Spiel und knappe Fristen, die eingehalten werden müssen. Flache, offene Weiten und eine ganze Reihe von aufblühenden Städten machen die Passagierbeförderung im Mittleren Westen der USA zu einem äußerst kostengünstigen Geschäft. Auch wenn der mächtige Mississippi und die Großen Seen die Anbindung einiger entfernt gelegener Ziele teuer machen können, so sollten die zahlreichen, gut florierenden Städte in der Mitte der Region die Eisenbahngesellschaften dazu anspornen, die schnellsten Züge zur Verfügung zu stellen.

GESCHICHTLICHER HINTERGRUND

Das Verbindungsglied zwischen dem entwickelten Osten und dem knospenden Westen wurde eine Stadt am Südwestufer des Michigansees - Chicago. Die Stadt wurde nach der Errichtung seiner ersten Eisenbahn im Jahre 1848 schnell eines der größten Eisenbahnzentren der Nation, wobei die Chicago Union Stockyards als das Zentrum der fleischverarbeitenden Industrie des späten 19. und des frühen 20. Jahrhunderts galt.

Es war aber nicht nur Chicago, das in dieser Region eine explosive Entwicklung erfuhr. Zu Beginn des 20. Jahrhunderts behauptete Pittsburgh im Osten mit der Hauptniederlassung von J. Pierpont Morgan und Andrew Carnegies U.S. Steel, seinen Platz unter den größten Stahlproduzenten in den USA.

Die Industrien dieser beiden Städte machte die Standorte Cleveland, Cincinnati und Louisville zu wichtigen Frachtumschlagsplätzen in der Region. Als dann jedoch die Industrien im ganzen Mittleren Westen mehr und mehr dahin schwanden, verließen große Teile der Bevölkerung die Region, mit Ausnahme des mächtigen Chicago, das kontinuierlich zu einer der größten Städte in den USA weiterwuchs.

Frankreich

Zeitraum: 1842 – 1989
Schwierigkeitsstufe: Dieses Szenario ist für Anfänger und für erfahrenere Spieler zu empfehlen.
Fläche: Dieses Szenario deckt den Großteil von Frankreich ab (ungefähr 50.000 Quadratmeilen).

ÜBERBLICK

Dieses Szenario beginnt etwa 10 Jahre nach den ersten Eisenbahnen der Welt, mit der Geburt des spät blühenden modernen französischen Eisenbahnsystems bis hin zu der bahnbrechenden Entwicklung der Hochgeschwindigkeitszüge TGV.

Das hügelige Gelände Frankreichs kann in der Brieftasche eines aufkommenden Eisenbahnbetreibers ziemlich großen Schaden anrichten. Transportgüter sind zwar soweit das Auge reicht im Land verteilt, aber sie werden des öfteren von Hügeln und Tälern geradezu blockiert, wodurch die Reisedauer verlängert und die Kosten erhöht werden. Wenn diese Hindernisse überwunden werden können, dann gibt es reichlich Ertrag einzuheimsen. Weit unten im Süden bieten die reichen spanischen Gegenden um Katalonien, Aragonien und Kantabrien jedem unermesslichen Reichtum, der willens ist, das Geld für die Überwindung der Pyrenäen aufzubringen.

GESCHICHTLICHER HINTERGRUND

Wegen der starken politischen und sozialen Unruhen nach dem Sturz Napoleons geriet Frankreich in den Rückstand, während Eisenbahnen durch Großbritannien und die Vereinigten Staaten brausten. Es fand jedoch ein reger Austausch statt, da amerikanische und englische Konstrukteure nach Frankreich reisten und französische Zugkonstrukteure ins Ausland gingen, um in die Geheimnisse des Geschäfts eingewiesen zu werden. Bis zu den 1850ern, unter der Herrschaft Napoleons III., hatte Frankreich dann ernsthaft damit begonnen, Stahl und Dampf über ihr ganzes Land auszubreiten.

Nachdem die französischen Konstrukteure zunächst hinterher hinkten, preschten sie innerhalb nur weniger Jahrzehnte nach vorne und brachten einige der talentiertesten Lokomotivkonstrukteure hervor – Thomas Russell Crampton, Alfred de Glehn und André Chapelon –, die wahre Wunder auf dem Gebiet der Dampflokomotiven vollbrachten. Sie bauten Lokomotiven, die effizienter und stärker waren als alle, die vorher über Frankreichs Schienennetz gefahren waren, und diese Genialität der Konstrukteure sollte sich dann mit dem Bau des schnellsten Zugs der Welt, dem französischen TGV bis hinein ins moderne Zeitalter fortsetzen.

Deutschland

Zeitraum: 1835 – 1980
Schwierigkeitsstufe: Dieses Szenario ist für erfahrenere und für fortgeschrittene Spieler zu empfehlen.
Fläche: Dieses Szenario deckt den Großteil von Deutschland nördlich und östlich der Main-Linie ab, einschließlich Frankfurt, Hamburg, Nürnberg, Köln und Berlin.

ÜBERBLICK

Die Züge dieses Szenarios sind eher im Diesel- und Elektrikbereich angesiedelt und so wird für die meisten Spieler der späte Zeitraum empfohlen.

Deutschland ist eine hügelige Landschaft, wo Schluchten ständige Hindernisse bilden und Brücken zur Notwendigkeit werden. Da sich die Berge jedoch vorrangig im Süden erheben, sind keine größeren Baumaßnahmen erforderlich und die fruchtbaren und produktiven Quellen relativ einfach zu erreichen. Weil die Mehrzahl der Großstädte in der Mitte des Zentrums dieser Region liegen, wird der Güterverkehr wahrhaftig zum Geschäft der Stunde.

GESCHICHTLICHER HINTERGRUND

Von Lokomotiven war in Deutschland schon nahezu ein Jahrzehnt lang die Rede, aber erst 1833 trat die erste deutsche Bahn, die Ludwigsbahn, ihren Dienst an und sie fuhr mit einer Stephenson-Lokomotive, der „Adler". Innerhalb des nächsten Jahrzehnts fingen die deutschen Konstrukteure an, echte deutsche Lokomotiven zu bauen, wie August Borsig und seine „Beuth"-Lokomotive. Bis 1841 waren sowohl Lokomotiven für den Passagier-, wie auch für den Güterverkehr entwickelt worden, einschließlich der unverkennbaren „Albklasse", der Vorgängerin der deutschen Güterzüge. Eine weitere Wegbereiterin, eine der ersten elektrischen Lokomotiven, konstruiert von Werner von Siemens, machte die Fahrt mit der Eisenbahn durch die nahe gelegenen Länder Schweiz und Österreich leichter als je erwartet.

Mit der Gründung des deutschen Reiches 1871 mussten die vorher unterschiedlichen, ungleichen Schienensysteme, die sich durch die verschiedenen deutschen Länder zogen, nun vereinheitlicht werden. Aber fast 30 Jahre lang wurde wenig vereinheitlicht, bis dann der deutsche „Eiserne Kanzler", Otto von Bismarck, schließlich die Verstaatlichung des deutschen Eisenbahnsystems veranlasste. Die Konsolidierung wurde in den nächsten Abschnitten der deutschen Geschichte weiter fortgesetzt und führte zur Bildung der modernen Deutschen Bahn, dem nationalen deutschen Eisenbahnsystem.

Grossbritannien

Zeitraum: 1825 – 1947
Schwierigkeitsstufe: Dieses Szenario ist für Anfänger und für erfahrenere Spieler zu empfehlen.
Fläche: Dieses Szenario deckt den Großteil von Großbritannien ab.

ÜBERBLICK

Dieses Szenario fängt in den ersten Tagen der Dampftechnologie an, beginnt mit Stephensons Planet und fährt so mit klassischen Lokomotiven, wie der A4 Mallard und der Gresleys Flying Scotsman bis in die Neuzeit.

Eine flache, offene Landschaft, soweit das Auge reicht, erlaubt einen geraden, kostengünstigen Streckenbau. Nur wenige Flüsse und keinerlei Berge machen den Bau viel einfacher und ermöglichen überall den Einsatz großer Passagier- und ertragreicher Güterzüge von und zu den diversen Städten. Und nach den zahlreichen Invasionen der vergangenen Jahrhunderte hatten die Briten ihre Lektion gelernt und die Landschaft mit reichlich Festungsbauten bestückt, woraus derjenige, der ins Waffengeschäft einsteigen möchte, hohen Profit schlagen kann.

GESCHICHTLICHER HINTERGRUND

Der Fall von Napoleon ein Jahrzehnt zuvor leitete eine neue Epoche des Wohlstands und der Souveränität in Großbritannien ein. Größtenteils mit Hilfe seiner schlägkräftigen Kriegsmarine, weitete Großbritannien in der Folgezeit seine wirtschaftliche Macht über nahezu die ganze Welt aus. Innerhalb seiner eigenen Grenzen kam es währendessen zu einer neuen Expansion, der Geburt der Eisenbahn, die im heißen Sog der gerade ausgebrochenen industriellen Revolution erfolgte.

Der Erfolg der Stockton & Darlington Railway in Kombination mit den Konstruktionsideen der Stephenson Locomotive Company ließ Britannien die neue Eisenbahntechnologie schnell adoptieren. Die neugegründeten Eisenbahngesellschaften breiteten sich wie ein Buschfeuer aus, als das „Eisenbahnfieber" in den 1840ern das Land erfasste. Hunderte neuer Eisenbahngesellschaften wurden gegründet, wobei jedoch nur wenige herausragten, davon einige wegen ihrer technischen Neuerungen und andere wegen der Genialität ihrer Besitzer unter ihnen Isambard Brunels Great Western Railway und George Hudsons Midland Railway.

In den folgenden Jahrzehnten haben jedoch eine Reihe von staatlichen Verschmelzungen die Zahl der Linien im Jahre 1921 auf nur noch vier vermindert. Diese wurden 1947 unter der staatlichen British Railway in sechs Linien aufgeteilt, wodurch das gesamte Schienensystem schließlich der privaten Hand entzogen wurde.

Kapitel 8

EINE KURZE GESCHICHTE DER EISENBAHNEN

Einführung

Dieser Abschnitt liefert einen Überblick über die Geschichte der Eisenbahn auf der ganzen Welt. Im vorgegebenen Rahmen ist es allerdings unmöglich, diesem faszinierenden Thema umfassend gerecht zu werden; es gibt aber buchstäblich Tausende von großartigen Büchern und Videos für alle, die sich eingehender mit diesem Thema befassen wollen.

Das Leben und die Geschichte des „Stahlrosses"

Von Rockets und Rainhill

Der englische Ingenieur George Stephenson war bestimmt nicht der erste Mensch, der sich mit der Kraft des Dampfes beschäftigte. Er war es aber, der im Jahre 1825 die erste verlässliche Dampfmaschine entwickelte, die er kreativ mit Lokomotive bezeichnete und zwar für die Stockton & Darlington Railway, einer kleinen Kohlenlinie in Nordengland. Stephensons Konstruktion konnte nicht nur mehr als jedes Pferdegespann ziehen, sondern war auch noch erheblich günstiger.

Aber erst durch den Sieg bei den Rainhill Rennen, bei denen Stephensons Rocket, die er 1829 zusammen mit seinem Sohn Robert konstruiert hatte, die Konkurrenz schlug und dann zur Lokomotive der ersten richtigen Eisenbahnlinie, der Verbindung Liverpool & Manchester, wurde, sollte der Name Stephensons für immer mit der Geschichte der Eisenbahn verbunden werden.

Die Robert Stephenson and Company Locomotive-Works sollten zu den wichtigsten Lokomotivherstellern der Anfangszeit werden und lieferten ihre Lokomotiven in die ganze Welt. Deutschlands erste Lokomotive, die Adler, unterwegs auf der ersten Strecke des Landes, der Ludwigsbahn, zwischen Nürnberg und Fürth, war ein Werk Stephensons. Ein ähnliche Lokomotive, L'Aigle, wurde nach Frankreich geliefert, da dort das nationale Eisenbahnprogramm so langsam Fuß fasste.

Die Konstruktionen Stephensons wurden auch in die USA importiert und waren dort viele Jahre lang maßgebliche Einflussgeber. Aber jedes Land erklärte sich schon bald von Stephensons Konstruktionen unabhängig und erschuf Züge, die exakt auf die speziellen Bedürfnisse der jeweiligen nationalen Eisenbahnlinien zugeschnitten waren.

Abwenden von der Vergangenheit

Die USA gehörten zu den ersten, die sich von Stephensons Konstruktionen lösten und Lokomotiven bauten, die gleichmäßiger liefen und manövrierbarer waren, wie die 0-4-0 Grasshopper, gebaut für die kurvige Baltimore & Ohio-Strecke oder auch die Brother Jonathan für die Mohawk & Hudson-Strecke.

Männern wie Henry Campbell und John B. Jarvis gelang es, in der Heimat und in der Ferne mit ihren Erfindungen bleibende Eindrücke im Bereich der Fortbewegung zu hinterlassen. Jarvis entwickelte mit Stephensons Hilfe das drehende Fahrwerk, das den Zügen ein neues Maß an Stabilität bei hohen Geschwindigkeiten verschaffte. Campbell, der sich sowohl an Jarvis als auch an andere Ideen anlehnte, entwickelte die Konstruktion, die zum amerikanischen 4-4-0 Lokomotivtyp werden sollte, der beliebtesten Lokomotive aller Zeiten in den Vereinigten Staaten.

EISENBAHN-MANIE

In Großbritannien kamen zu den Stephensons weitere führende Konstrukteure, Ingenieure und Tüftler hinzu. Der Bekannteste von ihnen war der Chef der Great Western Railway, Isambard Kingdom Brunel. Brunel war leitender Sachverständiger und Konstrukteur und seine Great Western Railway wurde als Aneinanderreihung von Wundern der Ingenieurskunst bekannt. In der Hoffnung, dadurch ruhigere Fahrt und mehr Frachtraum zu erhalten, baute Brunel seine Eisenbahn mit breiterer Spur als alle übrigen, was bedeutete, dass Züge anderer Schienensysteme seine Routen nicht befahren konnten. Als von der britischen Regierung verfügt wurde, dass alle Eisenbahnen in Großbritannien auf die gleiche Spurbreite umgebaut werden müssen, wurde Brunel durch das abweichende Schienensystem dazu gezwungen, Tausende von Pfund darauf zu verwenden, seine Schienen den nationalen Standards anzupassen.

Großbritannien wurde in den 1840ern von einer Eisenbahn-Manie, einer Epidemie von Überspekulation und Investition, erfasst, als man in den 1840ern auf der ganzen Insel Eisenbahnen baute. Männer wie George Hudson machten mit der Beförderung von Passagieren und dem Transport von Gütern durch das ganze Land ein immenses Vermögen und benutzten dabei die Eisenbahnen und die damit verbundenen Industrien, um neue Technologien in unübertroffene Rentabilität zu verwandeln.

EINE VIELZAHL VERSCHIEDENER LOKOMOTIVEN

Die deutsche Eisenbahnkonstruktion breitete sich hingegen in hohem Maße aufs Geratewohl aus, da die vielen Länder und Städte des deutschen Gebiets, das noch nicht unter einer Flagge zusammengefasst war, alle eigene Wege in der Konstruktion verfolgten. Während die politische Vereinigung nur vier Jahrzehnte dauerte, brauchte die Eisenbahn-Vereinheitlichung wesentlich länger. An beiden jedoch hatte die geschickte und pragmatische Politik von Otto von Bismarck, dem „Eisernen Kanzler" des vereinigten Deutschlands, erheblichen Anteil. Unter den Visionären der deutschen Eisenbahn tat sich, als die ersten Eisenbahnen ihren Weg ins Land fanden, schnell August Borsig als einer der führenden Lokomotivkonstrukteure des Landes hervor. Seine 2-2-2 Beuth war die erste komplett in Deutschland konstruierte Lokomotive.

DIE EISENBAHNEN DES KAISERS

Die Entwicklung französischer Eisenbahnen wurde durch die Unruhen nach dem Sturz Napoleons behindert. Bis zur Herrschaft von Kaiser Napoleon III. wurden nur wenige Eisenbahnen gebaut, aber während seiner Amtszeit dann Tausende von Kilometern Schienen durchs ganze Land gelegt. Paris war zentraler Haltepunkt für nahezu alle Strecken. Frankreichs mächtigste Finanziers, wie der Baron James Mayer de Rothschild, trugen dabei nicht unerheblich zur Finanzierung bei.

Frankreich brachte dann ebenfalls seine eigenen Konstrukteure hervor. Großbritannien galt als Urheber der Eisenbahn, die USA als deren größter Abnehmer und Frankreich zeichnete sich schließlich als einer der führenden Erfinder sowohl der dampfbetriebenen, wie später auch der Diesel- und der elektrischen Lokomotiven aus. Die Konstruktionen von Thomas Russell Crampton, Andre Chapelon und Alfred de Glehn nötigten der restlichen Welt der Eisenbahn Respekt ab.

EINE INDUSTRIE VORANTREIBEN

In den Vereinigten Staaten machten das „Manifest Destiny" und das Verlangen nach Expansion gen Westen ein transkontinentales Schienennetz unabdingbar. Der Bau begann in den frühen 1860ern von beiden Endpunkten des neuen Schienensystems: Omaha, Nebraska und Sacramento in Kalifornien. 1869 war die Herkulesarbeit dann vollbracht. Diese großartige Leistung verhalf dem Land zu einem völlig neuen Maß an Einheit, nachdem gerade erst ein blutiger Bürgerkrieg zu Ende gegangen war, und leitete eine neue Epoche der Völkerwanderung von Ost nach West ein.

Aber während Siedler auf der Suche nach Reichtum und Freiheit übers Land zogen, konnte man auch an den Schalthebeln der Finanzwelt ein Vermögen machen. Der Bürgerkrieg war für manchen Finanzier der Zeit äußerst profitabel — J. Pierpont Morgan und Jay Cooke gehörten dazu. Am Ende des Jahrhunderts waren diese Männer an die Spitze von Industriezweigen gelangt, deren Vermögen zu einem großen Teil durch Investitionen in die extrem rentablen Eisenbahnen dieser Zeit entstanden war.

Andere fanden ihren Weg ins Eisenbahngeschäft: Männer, wie zum Beispiel Jay Gould, bekannt als gerissener Spekulant und Investor, und Cornelius Vanderbilt, ein kluger Schiffsmagnat, der für seinen geschäftlichen Scharfsinn berüchtigt war. Vier der reichsten Männer ihrer Zeit, Morgan, Cooke, Gould und Vanderbilt, die zwar manches Mal mit ihren Mitbewerbern konspirierten, aber doch zumeist in knallhartem Konkurrenzkampf mit ihnen standen, vollbrachten alle kleinere Wunder im amerikanischen Finanzwesen. Gould, ein Revolutionär hinsichtlich seines Einsatzes von Werbung, gelang es, durch den Verkauf von Kriegsobligationen, nahezu zwei Milliarden Dollar für die Vereinigten Staaten zu erwirtschaften. Cooke kontrollierte nahezu vollständig den gesamten amerikanischen Goldmarkt. Morgan war zusammen mit einem anderen Mogul dieser Zeit, Andrew Carnegie, Mitbegründer des größten Stahlkonzerns der USA und des größten Unternehmens der Welt. Und Cornelius Vanderbilt wurde durch den Verkauf seiner Anteile an der New York Central zum reichsten Mann des Landes.

JENSEITS EINES OZEANS UND IN EINER ANDEREN WELT

Eisenbahnsysteme brachten in der Regel einen neuen Industrialisierungsgrad mit sich, wo immer sie eingerichtet wurden. Die Eisenbahnsysteme von Napoleon III. brachten wieder Wohlstand nach Frankreich und die Eisenbahnen in Großbritannien ließen sowohl die Eisenbahnmogule, wie auch die Industriellen Vermögen machen. In Russland unterstützte der extensive Eisenbahnbau unter Zar Nikolaus II. zwar die Wirtschaft, konnte aber die wachsende ökonomische und soziale Unruhe nicht aufhalten, die für den Zaren schon bald die völlige Katastrophe bedeuten sollte.

Zu dieser Zeit setzte Großbritannien dank eines gigantischen Wirtschaftssystems, das es sich während der industriellen Revolution aufgebaut hatte, gepaart mit der stärksten Marineflotte der Welt den Ausbau seines großen Eisenbahnsystems fort und wurde zur beherrschenden Handelsmacht des späten 19. Jahrhunderts. Die Lokomotiven waren ihren Kinderschuhen entwachsen und verwandelten sich von einfachen Konstruktionen zu Werken größter Sorgfalt und Kunstfertigkeit. Die 4-2-2 Stirling und die 4-4-0 Claud Hamilton waren perfekte Beispiele für funktionsfähige Schönheit. Und während Großbritanniens führende Position in der Wirtschaftsnahrungskette für den Moment gesichert war, sollte das Werk dreier deutscher Erfinder schon bald der Eisenbahn ein neues Gesicht verschaffen. Rudolf Diesel und die Lokomotive, die seinen Namen trägt und 1893 patentiert wurde, und Werner von Siemens' elektrische Lokomotive, die 1879 gebaut wurde, definierten das Aussehen und die Leistungsfähigkeit von Zügen für alle Zeiten. Der dritte Erfinder, ein Mann namens Karl Benz, ließ den ersten Verbrennungsmotor der Welt patentieren, ein Motor, der die Art des Reisens für immer verändern sollte.

DIE RÄDER DES KRIEGS

Der erste Weltkrieg stellte eine der anderen wichtigen Einsatzmöglichkeiten von Eisenbahnen unter Beweis - die Verteidigung. Frankreichs Eisenbahnsystem war für seine Verteidigungsstrategie essentiell und das frisch vereinigte Deutschland war von seinem Eisenbahnsystem stark abhängig, um den „Schlieffen-Plan" am Anfang des Kriegs in Bewegung zu bringen. Unter Führung von Helmuth von Moltke hoffte Deutschland auf einen schnellen Sieg über Frankreich, um seine Truppen danach ostwärts gegen die mit den Franzosen alliierten Russen wenden zu können. Aber es lief nur wenig nach Plan, als Frankreich und Großbritannien zum Gegenschlag ausholten und den deutschen Vormarsch beendeten.

Das unterlegene Deutschland musste als eine der Forderungen, die die Alliierten dem Land auferlegt hatten, einen beträchtlichen Teil seiner Eisenbahnwaggons und Infrastruktur stilllegen, was einen herben Schlag für die aufblühende Wirtschaft des neuen Kaiserreichs bedeutete und noch viele Jahre danach erhebliche Auswirkungen haben sollte.

NEUE TRICKS FÜR ALTE ZÜGE

Nach dem Krieg blieb Dampf die bestimmende Energiequelle für Lokomotiven. Die begabten Konstrukteure der französischen Eisenbahnsysteme, die 1938 zur Société Nationale des Chemins de Fer Francais (SNCF) verstaatlicht worden waren, erschufen einige der effizientesten Dampflokomotiven der Welt, wie zum Beispiel André Chapelons 242 A1.

Großbritannien setzte ebenfalls weiterhin Dampf ein. Während auf dem europäischen Festland Dampflokomotiven von noch nie da gewesener Leistungsfähigkeit konstruiert wurden, hielten Großbritanniens Dampflokomotiven einen geringfügig konkreteren Rekord – die schnellsten dampfbetriebenen Lokomotiven aller Zeiten. 1939 brachte die 4-6-2 A4 den Geschwindigkeitsrekord von Lokomotiven auf 126 mph.

Die USA erlebten zu dieser Zeit eine Wiedergeburt der Konstruktion von Dampflokomotiven. Mit dem gestiegenen Reiseaufkommen der Amerikaner wurde die Beförderung von Passagieren ein höchst lukratives Geschäft. Züge, die dazu bestimmt waren, ins Auge zu stechen und den Geldbeutel zu erleichtern, beförderten Amerikaner durchs ganze Land. Berühmte Linien, wie die 20th Century Limited versuchten, durch luxuriöses Reiseambiente neue Passagiere anzuziehen. Es entstanden auch neue, leistungsstärkere Lokomotiven, wie die 4-8-4 Golden State, die ihren Namen davon erhielt, dass sie den berühmten „Daylight“-Passagierschnellzug von Los Angeles nach San Francisco fuhr.

ANTRIEBSKRÄFTE ÄNDERN SICH

Als Züge zum normalen Alltagsleben in den USA und Europa gehörten, entstand ein Problem. Züge, die in Großstädte wie New York oder Baltimore fuhren, verursachten enorme Luftverschmutzung, Lärm und Unfälle. Mit Beginn des 20. Jahrhunderts wurden diese Orte zu Schauplätzen für Testläufe von neuen, elektrischen Pendlerzügen, die ohne den gefährlichen und ungesunden Dampf fahren konnten. Elektrische Lokomotiven wurden schon bald zum Standard für die Bedienung großer Städte.

Während elektrisch betriebene Lokomotiven sich schnell als verlässlich und kostengünstig für den städtischen Pendlerverkehr erwiesen, mussten sie ihre Tauglichkeit für lange Gütertransporte oder Passagierfahrten erst noch beweisen. Im Nordwesten der USA war es die Pennsylvania Railroad, die mit dem Einsatz der elektrischen P-5a Lokomotive aufzeigte, dass Elektrik kraftvoll und ertragreich sein kann.

Eine Erdhalbkugel entfernt, nahmen die Schweizer, deren bergige Heimat den Einsatz von Dampflokomotiven sowohl teuer, als auch langsam machten, schnell die Idee elektrischer Züge auf, konnten sie dadurch doch auch ihre Abhängigkeit von Kohleimporten beseitigen. Es folgte eine lange Reihe an kräftigen, mit Strom betriebenen Lokomotiven, darunter auch die Ge 6/6 Krokodil, die in der Lage war, Menschen und Fracht über die hohen Gipfel der schweizerischen Bergwelt zu befördern.

Diesellokomotiven wurden erstmals in den 1930ern eingesetzt und waren, trotz ihrer niedrigen Betriebskosten, bis in die Vierziger und Fünfziger hinein nicht weit verbreitet, da angenommen wurde, dass eine Diesellokomotive niemals so kraftvoll sein könnte, wie eine vergleichbare Dampflokomotive. In den USA bewies die EMD F-Serie, dass dieses Argument falsch war.

Der Erfolg der Lokomotiven der F-Serie, die nicht zu den ersten Dieselloks, aber mit Sicherheit zu den erfolgreichsten in den USA gehörten, bewirkte den Bau der nächsten bedeutenden amerikanischen Diesellokomotive, der EMD GP, einer unbeschreiblich kraftvollen und effizienten Maschine.

Auch Deutschland begann, mit Diesel zu experimentieren und schuf die V-Serie in den 1930ern. Als Höhepunkt dieser Serie gilt die leichte und leistungsfähige V200, die 1953 konstruiert wurde.

REISEN IN DER NACHKRIEGSZEIT

Mit Ausbruch des Zweiten Weltkriegs übernahmen Züge erneut die Rolle als wichtige Truppen- und Nachschublinien. Als einer der größten Konflikte der Welt zu Ende ging, sollten große Veränderungen die Welt der Eisenbahnen erfassen.

Das Chaos, das mit dem Ende des Krieges über einige Länder in Europa hereingebrochen war, gab einigen die Chance, ihre Eisenbahnen zu erweitern und anderen, diese grundlegend umzugestalten. In Frankreich unterstütze Charles de Gaulle die provisorische Regierung des Landes bei dem Versuch, die Eisenbahn wieder aufzubauen. De Gaulle half auch, das Untergrundschienensystem in Paris auf den Weg zu bringen, um den Pendlerverkehr in seiner Heimat zu unterstützen. In Großbritannien bedeutete das Ende des Kriegs den Beginn der Verstaatlichung des Schienensystems, das dann nur noch in öffentlicher Hand liegen sollte. Im geteilten Deutschland wurden zwei neue Eisenbahnsysteme gegründet, die Deutsche Bundesbahn im Westen und die Deutsche Reichsbahn im Osten, mit nur wenigen wirtschaftlichen Beziehungen zwischen den beiden Bahnen.

In den USA gab es nach dem Krieg einen ganz anderen Ansatzpunkt. Die Popularität des Autos in den USA förderte den Ausbau des nationalen Autobahnsystems. Dies trug dazu bei, dass die Straße gegenüber der Schiene zum bevorzugten Reiseweg wurde. Das Reisen auf Schienen blieb zwar bis weit in die Fünfziger Jahre hinein populär, zum Teil auch wegen der touristisch attraktiven Züge, wie dem California Zephyr, jedoch kontrollierte in weniger als zwei Jahrzehnten eine staatliche Eisenbahngesllschaft, die Amtrak, den größten Teil der Passagierbeförderung in den USA.

DIE MODERNE EISENBAHN

Als die Menschen sich vom Reisen mit Zügen mehr und mehr verabschiedeten, blieben die Züge, besonders in den USA, für den Transport von Gütern über lange Strecken von großer Bedeutung. Und während viele amerikanische Großstädte zunehmend Untergrund- und Hochbahnen im Kampf gegen die Verstopfung der Straßen einsetzten, verminderte sich in den USA das Reisen von Passagieren über größere Entfernungen in beachtlichem Umfang.

In Europa wurden andererseits die Züge, Untergrund- und Straßenbahnen zu einem unverzichtbaren Bestandteil des Reisens innerhalb und zwischen den Bevölkerungszentren, angetrieben durch die neue gemeinsame Wirtschaftsordnung und die freien Grenzen, die das Reisen zwischen den einzelnen Nationen leichter machte als je zuvor. Die Franzosen, immer noch einer der führenden Zugkonstrukteure, erschufen den TGV, den schnellsten Zug der Welt, ob elektrisch oder sonstwie betrieben. Die Beliebtheit der TGV-Konstruktion breitete sich über Europa aus und bleibt ein wichtiges Glied für Passagiere, die auf dem Kontinent reisen.

Kapitel 9

Railroads Multiplayer

Einführung

Gegen deine Freunde oder Andere zu spielen, kann sehr viel Spaß machen und eine tolle Erfahrung sein. Fragen wir uns doch mal ehrlich, gibt es etwas Schöneres als die Herren Vanderbilt, Gould und Morgan aufzukaufen? Na klar doch, ein Aufkaufen deiner Freunde!

Einrichten von Multi-Player-Spielen

Um ein Multi-Player-Spiel zu starten oder einem beizutreten [Klicke] im Hauptmenü auf den Knopf „Multi-Player". Sobald du im Multi-Player Menü bist, hast du folgende Auswahlmöglichkeiten:

LAN-SPIELE

[Klicke] auf diese Auswahl, um ein Spiel in deinem LAN (Local Area Network = Lokales Netzwerk) zu spielen. Wenn du auf dem Einrichtungsbildschirm bist, kannst du die Knöpfe auf der linken Seite benutzen: „Start", um ein neues Spiel oder ein Szenario zu beginnen und „Laden", um ein vorher gespeichertes Spiel zu laden. Wenn du einem Spiel beitreten möchtest, zeigt dir die Liste auf der rechten Seite alle sichtbaren Spiele in deinem Netzwerk an. [Klicke] auf das Spiel, dem du beitreten möchtest, um es zu markieren und dann [Klicke] auf den Knopf „Spiel beitreten", um fortzufahren. Das Aktualisieren der Spielliste kannst du durch einen [Klick] auf den Knopf „Liste aktualisieren" erreichen.

ONLINE-SPIELE ÜBER DAS INTERNET

[Klicke] auf diese Auswahl, um ein Spiel über das Internet via GameSpy zu spielen. Wenn du diese Auswahl das erste Mal wählst, dann wirst du zum Login bei GameSpy aufgefordert. Du kannst entweder ein bereits vorhandenes Konto benutzen oder du kannst dir ein neues Konto anlegen. Wenn du auf dem Einrichtungsbildschirm bist, kannst du die Knöpfe auf der linken Seite benutzen: „Start", um ein neues Spiel oder ein Szenario zu beginnen und „Laden", um ein vorher gespeichertes Spiel zu laden. Wenn du einem Spiel beitreten möchtest, zeigt dir die Liste auf der rechten Seite alle sichtbaren Spiele in deinem Netzwerk an. [Klicke] auf das Spiel, dem du beitreten möchtest, um es zu markieren und dann [Klicke] auf den Knopf „Spiel beitreten", um fortzufahren. Das Aktualisieren der Spielliste kannst du durch einen [Klick] auf den Knopf „Liste aktualisieren" erreichen. Am linken unteren Bildschirmrand wird dir der Chat der Mitspieler in der Lobby angezeigt und auf der rechten unteren Seite des Bildschirms wird dir angezeigt, wer gerade in der Lobby anwesend ist.

KOMMUNIKATION MIT ANDEREN SPIELERN

Sobald du dich in einem Multi-Player-Spiel befindest, öffnest du durch Drücken von [EINGABE] das Chat-Fenster. Du kannst eine Chat-Nachricht in die Textbox eingeben und die Spieler auswählen, denen du die Nachricht senden möchtest, indem du die Markierungskästchen benutzt, die sich neben jedem Spielernamen befinden. Drücke dann nochmals [EINGABE], um die Nachricht zu versenden oder [ESCAPE], um das Senden der Nachricht abzubrechen.

SIEG UND NIEDERLAGE

Alle Multi-Player-Spiele folgen dem Motto „der Letzte wird der Gewinner sein", das bedeutet, der einzige Weg zu gewinnen ist es, deine Konkurrenten aufzukaufen und die letzte verbliebene Eisenbahngesellschaft zu sein. Wenn ein anderer Spieler alle deine Aktien aufkauft, dann scheidest du aus dem Spiel aus – aber du kannst weiter zuschauen, bis das Spiel zu Ende ist.

VERLASSEN EINES MULTI-PLAYER SPIELS

Du kannst ein Multi-Player Spiel jederzeit verlassen, indem du die Taste [ESCAPE] drückst und dann „Spiel verlassen" auswählst. Ein Computer-Spieler wird den Betrieb deiner Eisenbahn übernehmen, bis das Spiel zu Ende ist.

Anhang

Hot Keys

Berichte

F1 - Finanzbericht	Der Finanzbericht stellt die Vermögenslage deines Unternehmens dar.
F2 - Wettbewerbsbericht	Dieser Bericht zeigt dir, wie es um die Konkurrenzunternehmen steht.
F3 – Sieges-Bildschirm	Dieser Bildschirm zeigt alle Ziele, die du erreichen musst, um das Szenario zu „gewinnen". Er zeigt dir auch den Fortschritt an, den du machst, auf deinem Weg, diese Ziele zu erreichen.
F4 – Züge-Bericht	Dieser listet die Züge auf, die du in Betrieb hast und auch ihre Rentabilität während des laufenden Jahres und der vorangegangenen Jahre.
F5 – Güter-Bericht	Dieser Bericht zeigt die Preise der Güter im Spiel an. Er stellt auch eine Tabelle zur Verfügung, die es dir erlaubt, den Verlauf der Preise über die Zeit zu verfolgen und den Führenden für den Transport jedes einzelnen Frachtguts zu bestimmen.
F6 - Industriezweige	Dieser Bildschirm zeigt dir den Stand aller Industrien an, die du erworben hast, einschließlich deren Gewinne und Verluste, Größe und Boni.
F7 - Patente	Der Patent-Bildschirm stellt alle Patente dar, die du gewonnen hast, und auch, wie viel Zeit noch verbleibt, bis sie verfallen und zum Allgemeingut werden.

Aktionen im Hauptspiel

T	Strecke-Verlegen-Modus
D	Parallelstrecken-Modus
R	Zug-Kaufen-Modus
B	Güterbahnhof-Bauen-Modus

Auswahl-Kurzbefehle

. (Punkt)	Durch die vorhandenen Züge blättern
, (Komma)	Durch die vorhandenen Bahnhöfe / Anbauten blättern
STRG+G	Ruft die Städte-Liste auf

Hotkeys

ESC	Spielmenü
PAUSE	Spiel Anhalten/Fortsetzen
DRUCK	Nimmt einen Screen-Shot auf (in den Ordner "My Games\ Sid Meiers Railroads\ Screenshots" gespeichert)
ROLLEN	Kameraposition in Grundposition zurückfahren
TAB-TASTE	Strecke in der Farbe des Spielers zeichnen (gedrückt halten)
LEERTASTE	Geländemerkmale ausblenden (gedrückt halten)
STRG+S	Spiel speichern
STRG+L	Spiel laden
F9	Schnell Speichern
F12	Schnell Laden
EINGABE-Taste	Chat-Nachricht verschicken

Mit einem ausgewählten Zug

A	Kamera auf diesen Zug fixieren
B	Glocke des Zugs läuten
H	Zugpfeife benutzen
TAB-TASTE	Zug individualisieren
ENTF oder BACKSPACE	Zug verschrotten

Mit einer ausgewählten Strecke

ENTF oder BACKSPACE	Strecke entfernen (sofern möglich)

Credits

Firaxis Games Development Team

Design
Sid Meier
Casey O'Toole
Dan Magaha

Production
Dan Magaha, Lead
Clint McCaul

Production Assistants
Liam Collins
Jesse Crafts-Finch

Programming
Don Wuenschell, Lead Engineer
Casey O'Toole, Lead
Gameplay Engineer
Dan Baker
Mike Breitkreutz
Alex Cheng
Ken Grey
Scott Lewis
Dan McGarry
David McKibbin
Jason Winokur

Additional Programming
Abe Davis
John Kloetzli
Dan Magaha
Eric MacDonald
Rob McLaughlin
Jake Solomon

Art
Greg Foertsch, Lead
Mike Bazzell, Effects Lead
Todd Bergantz
David Black
Kevin Bradley
Brian Feldges
David Goldfinger
Nathan Gordon
Jason Guy
Marc Hudgins
Alex Kim
Brian Mahoney
Dennis Moellers, Animation Lead
Ryan Murray, Model Lead
Nick Rusko-Berger
Chris Sulzbach
Tom Symonds
Justin Thomas

Additional Art
Melissa Bertrand
Brian Busatti
Steve Chao
Greg Cunningham
Ed Lynch
Steve Ogden
Mark Shahan
Jack Snyder
Seth Spaulding

Audio
Mark Cromer, Lead
Michael Curran
Dean Ray Johnson

Quality Assurance
Tim McCracken

QA Manager
Grant Frazier
Ryan Meier
Scott Wittbecker

Tools and Automation Engineer
Sergey Tiraspolsky

Writers
Paul Murphy
Liam Collins

Manual Editor
Paul Murphy

Firaxis Games Management

Chairman
Jeff Briggs

President / Studio Head
Steve Martin

Chief Creative Officer
Sid Meier

Executive Producer
Barry Caudill

Director of Technology
Bretton Wade

Art Director
Seth Spaulding

Marketing Director
Kelley Gilmore

Manager, Online Marketing
Dennis Shirk

Human Resources Manager
Susan Meier

Office Manager
Donna Rubb

IT Manager
Josh Scanlan

Additional Development

Opening Cinematic
Anzovin Studios

Scaleform Team
Brendan Iribe
Sven Dixon

2K Publishing

President
Christoph Hartmann

VP Product Development
Greg Gobbi

VP Business Affairs
David Ismailer

VP Sales & Licensing
Steve Glickstein

Development Manager
Jon Payne

Associate Producer
Jason Bergman

VP Marketing
Sarah Anderson

Director of Marketing
Tom Bass

Senior Product Manager
Christina Recchio

Associate Product Manager
Alison Moy

Director of Public Relations
Marcelyn Ditter

International PR Director
Markus Wilding

Media Specialist
Larry Stephens

Director of Operations
Dorian Rehfield

Art Director, Creative Services
Lesley Zinn

Production Manager
Jack Scalici

Web Manager
Gabe Abarcar

Web Designer
John Kauderer

Game Analysts
Walt Williams
Jim Yang

Strategic Sales and Licensing Manager
Paul Crockett

Quality Assurance Director
Lawrence Durham

Lead Tester
Angel Gonzalez

Senior Tester
Steve Allstead Jr.

Quality Assurance Team
Steve Bianchi
Nick Sporich
David Sanders
Brian Erzen
Carlos Thomas
Kameren Neal
Monty Bulchand
Kevan Killion
Cory Poudrier
Adam Scott
Jason Wilson
Justin Waller
Griffin Funk
Daniel Ferry

2K Games International

General Manager
Neil Ralley

International Marketing Director
Matthias Wehner

International Product Manager
Ben Wyer-Roberts

International PR Manager
Karl Unterholzner

Licensing Director
Claire Roberts

2K Games International Development

Development Manager
Fernando Melo

Technical Producer
Sajjad Majid

Development Team
Daniel Bailie
Denby Grace
Simon Picard
Mark Ward

Localisation Manager
Scott Morrow

Localisation Team
SDI Media Group

2K Games International QA

QA Manager
Chris Rowley

QA Localisation Supervisor
Iain Willows

QA Supervisor
Dom Giannone

Mastering Engineer
Wayne Boyce

Localisation QA Lead Technician
Alessandro Cilano

Localisation QA Technicians
Pascal Geille
Alessandro Gatti
Beatriz Gonzalez
Terryll Garrison
Marco Angiuoni
Nicolas Adam
Karen Rodríguez Anadón
Istvan Tajnay
Sebastian Sparr
Hugo Sieiro
Sebastian Frank
Mirko Stoeckigt
Adele Dalena

QA Lead Technicians
Steve Manners
Alex Cox

QA Technicians
Natalie Holkham
Ian Moore
Arsenio Formoso
Michael Bunning

Russell Keawpanna
Rob Jenkins
Kephuc Nguyen
Denver Cockell

European Publishing Team

Adrian Lawton
Alexander Harlander
Ana Lafuente
Andreas Traxler
Anthony Dodd
Ben Payne
Ben Seccombe
Corrine Herbault
Cristiana Colombo
Emmanuel Tramblais
Fabio Gusmaroli
Federico Clonfero
Gabby Fitzgerald
Gabriel Hacker
Giovanni Oldani
Heinz Henn
Isabelle Jacober
James Crocker
James Ellingford
James Quinlan
Jan Sturm
Jochen Färber
Jochen Till
Jon Broadbridge
Jose Antonio Muñoz-Calero Fernandez
Leigh Harris
Mark Lugli
Monica Puricelli
Nasko Fejza
Nico Grupp
Olivier Troit
Onno Bos
Raquel Garcia Gonzalez
Rob Bartholomew
Rob Donald
Sandra Dosch
Sandra Melero
Sandrine Chatrenet
Sarah Seaby
Serhad Koro
Simon Ramsey
Sylvie Barret
Tom Baker
Tracey Chaplin
Valentine Heliot
Warner Guinée
Zoran Roso

2K International - China

Animators
Xu Jie
Shen Hu
Jin Yi
Yuan Zhi Wei

Artists
Shi Wen Jun
Ding Quan Qi

Game Designers
Xiong Jie
Chen Qiang Pan
Chen Mu
Zou Jun Jie

Programmers
Sun Ting
Lin Yin
Yang Jin Hui

Sound Designer
Yang Jie

Producer
Liu Jing

General Manager
Julien Bares

Special Thanks:

Marc Berman
Bob Blau
David Boutry
Alice Chuang
Scott DeFreitas
David Edwards
Dan Einzig
David Gershik
Ting Lau
Jerry Luna
Xenia Mul
Tim Perry
Drew Smith
Take-Two Sales
Nan Teh
Natalya Wilson
Peggy Yu

LIZENZ- UND GARANTIEBEDINGUNGEN

§ 1 Geltungsbereich

(1) Diese Lizenz- und Garantiebedingungen stellen eine abschließende Vereinbarung zwischen der 2K Europe ("2K Europe"), mit Sitz in München, und dem Kunden über die Benutzung dieses Computerspiels ("Spiel"), des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials sowie über die Haftung für etwaige Mängel dieser Gegenstände dar.

(2) Dritte, insbesondere Verkäufer, sind nicht befugt, Nutzungsgestattungen oder Garantieerklärungen irgendwelcher Art zu Lasten von 2K Europe abzugeben.

§ 2 Urheberrechte und gewerbliche Schutzrechte

(1) Das Computerspiel ist zugleich audiovisuelle Darstellung und Computerprogramm ("Programm") und unterliegt daher dem besonderen Schutz der §§ 69a ff. UrhG.

(2) 2K Europe behält sich sämtliche an oder im Zusammenhang mit dem Computerspiel, dem Benutzerhandbuch sowie dem sonstigen Begleitmaterial begründeten Rechte vor. Sie bleibt insbesondere Inhaberin der urheber- und leistungsschutzrechtlichen Nutzungsrechte an den audiovisuellen Darstellungen des Computerspiels und an Teilen hieraus (wie z.B. Charakteren, Charakternamen, Handlungselementen, Dialogen, Szenen, Figuren, bildlichen Darstellungen und akustischen und musikalischen Elementen). Sie bleibt auch Inhaberin der Marken, Titel und sonstigen Kennzeichenrechte.

§ 3 Vervielfältigung, Sicherungs- und Ersatzkopien, Originaldatenträger

(1) Der Kunde darf von dem gelieferten Computerspiel KEINE Kopien, insbesondere keine Sicherungskopien anfertigen. Erlaubt sind nur für die Benutzung des Spiels notwendige Vervielfältigungen wie die Installation des Spiels vom Originaldatenträger auf den Massenspeicher der eingesetzten Hardware, soweit dies vom Kopierschutz nicht verhindert wird, sowie das Laden des Spiels in den Arbeitsspeicher.

(2) Ebenfalls untersagt ist das Vervielfältigen des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials.

(3) Nach der Installation des Spiels auf den Massenspeicher der eingesetzten Hardware darf der Originaldatenträger nur noch als Sicherheitskopie und zu rein archivarischen Zwecken verwendet werden. Wird der Originaldatenträger beschädigt oder in sonstiger Weise unbrauchbar, so kann der Kunde die Rechte des § 9 Abs. 3 geltend machen bzw. – wenn dessen Voraussetzungen nicht vorliegen – gegen Einsendung des Originaldatenträgers bei 2K Europe eine Ersatzkopie anfordern. Der Kunde hat hierfür eine Kostenpauschale in Höhe von 10,- € zu entrichten. Das Verfahren zum Erwerb der Ersatzkopie ist im Benutzerhandbuch unter dem Punkt "CD-Tausch" genauer beschrieben.

§ 4 Mehrfachnutzungen und Netzwerkeinsatz

(1) Der Kunde darf das gelieferte Computerspiel auf jeder ihm zur Verfügung stehenden Hardware einsetzen. Wechselt der Kunde jedoch die Hardware, muß er das Spiel von der bisher verwendeten Hardware löschen. Ein zeitgleiches Einspeichern, Vorrätighalten oder Benutzen auf mehr als nur einer Hardware ist unzulässig.

(2) Der Einsatz des überlassenen Computerspiels innerhalb eines Netzwerkes oder eines sonstigen Mehrstationen-Rechensystems ist unzulässig, sofern damit die Möglichkeit zeitgleicher Mehrfachnutzungen des Spiels geschaffen wird, es sei denn der Kunde erwirbt eine gesonderte Netzwerklizenz.

§ 5 Dekompilierung und Programmänderungen

(1) Die Rückübersetzung des im Computerspiel enthaltenen Programmcodes in andere Codeformen (Dekompilierung) sowie sonstige Arten der Rückerschließung der verschiedenen Herstellungsstufen des Programms (Reverse-Engineering) sind unzulässig.

(2) Die Entfernung des Kopierschutzes ist unzulässig. Nur wenn der Kopierschutz die störungsfreie Spielnutzung beeinträchtigt oder verhindert und bzw. 2K Europe trotz einer entsprechenden Mitteilung des Kunden unter genauer Beschreibung der aufgetretenen Störung die Störung nicht innerhalb von vier Wochen beseitigen kann oder will, darf der Kopierschutz zur Sicherstellung der Funktionsfähigkeit des Computerspiels entfernt werden. Für die Beeinträchtigung oder Verhinderung störungsfreier Benutzbarkeit durch den Kopierschutz trägt der Kunde die Beweislast. Die besondere Informationspflicht des Kunden nach § 11 der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen ist zu beachten.

(3) Andere als die in Abs. 2 geregelten Programmänderungen zum Zwecke der sonstigen Fehlerbeseitigung sind nur zulässig, wenn das geänderte Programm allein im Rahmen des eigenen Gebrauchs eingesetzt wird. Zum eigenen Gebrauch im Sinne dieser Regelung zählt insbesondere der private Gebrauch des Kunden. Daneben zählt zum eigenen Gebrauch aber auch der zu beruflichen oder erwerbswirtschaftlichen Zwecken dienende Gebrauch, sofern er sich auf die eigene Verwendung durch den Kunden beschränkt und nicht nach außen hin in irgendeiner Art und Weise gewerblich verwertet werden soll.

(4) Die im vorstehenden Absatz angesprochenen Handlungen dürfen nur dann kommerziell arbeitenden Dritten überlassen werden, die in einem potentiellen Wettbewerbsverhältnis mit dem 2K Europe bzw. dem Programmhersteller stehen, wenn 2K Europe bzw. der Programmhersteller die gewünschten Programmänderungen nicht gegen ein angemessenes Entgelt vornehmen will. 2K Europe bzw. dem Programmhersteller ist eine hinreichende Frist zur Prüfung der Auftragsübernahme einzuräumen.

(5) Urhebervermerke, Seriennummern sowie sonstige der Computerspielidentifikation dienende Merkmale dürfen auf keinen Fall entfernt oder verändert werden.

§ 6 Spieländerungen

(1) Es ist dem Kunden gestattet, unter Verwendung des Computerspiels, des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials, insbesondere unter Verwendung des Level Editor, neue Levels, "Add-on"-Pakete oder andere, auf dem Computerspiel beruhende Produkte (gemeinsam "Spieländerungen" genannt) herzustellen und zu verbreiten, wenn er dabei folgende Bedingungen beachtet: (a) die Spieländerungen müssen, um spielfähig zu sein, einer legal erworbenen Originalversion des Computerspiels bedürfen; (b) sie dürfen keine in irgendeiner Weise geänderte Spielausführungsdatei enthalten; (c) sie dürfen weder die Rechte Dritter (z.B. Urheber-, Persönlichkeits- oder Kennzeichenrechte) noch gesetzliche Bestimmungen (z.B. Jugendschutzgesetze) verletzen; (d) die Nutzung und Vertrieb der Spieländerungen muss unentgeltlich erfolgen, d.h. weder der Kunde noch ein Dritter darf in irgendeiner Weise von der Nutzung oder dem Vertrieb der Spieländerungen finanziell profitieren; (e) für den Level Editor und anderen Entwicklungstools wird kein Support nach § 10 gewährt. 2K Europe befürwortet die nicht-kommerzielle Verbreitung von qualitativ hochwertigen Spieländerungen.

(2) Mit Zustimmung von 2K Europe, d.h. aufgrund einer gesonderten, schriftlichen Lizenzvereinbarung zwischen 2K Europe und dem Kunden, darf der Kunde die Spieländerungen kommerziell vertreiben.

§ 7 Nicht gestattete Nutzungshandlungen

(1) Sofern dies durch diese Lizenz- und Garantiebedingungen nicht ausdrücklich gestattet ist, ist der Kunde nicht berechtigt, das Computerspiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile (z.B. Charaktere, Figuren, Dialoge oder sonstige Elemente) hieraus zu vervielfältigen, zu verändern, zu verbreiten (insbesondere zu vermieten oder zu verleihen) oder öffentlich wiederzugeben. Insbesondere ist es dem Kunden nicht gestattet, das Computerspiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile hieraus über das Internet oder ein vergleichbares Netz zum Abruf zugänglich zu machen oder an eine andere Person (z.B. über E-mail oder über einen Internet-Dateidienst wie FTP oder Peer-to-Peer) zu übertragen.

(2) Grundsätzlich stellt jede nicht nach diesen Lizenz- und Garantiebedingungen gestattete Vervielfältigung, Verbreitung (insbesondere über das Internet oder vergleichbare Netze) oder öffentliche Wiedergabe des Computerspiels, des Benutzerhandbuchs oder des sonstigen Begleitmaterials ein Urheberrechtsverletzung dar, die von 2K Europe zivil- und gegebenenfalls auch strafrechtlich verfolgt wird.

§ 8 Weiterveräußerung

(1) Der Kunde darf das Computerspiel einschließlich des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials auf Dauer an Dritte veräußern oder verschenken, vorausgesetzt der erwerbende Dritte erklärt sich mit der Weitergeltung der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen auch ihm gegenüber einverstanden. Im Falle der Weitergabe muss der Kunde dem neuen Kunden sämtliche Computerspielkopien übergeben und die nicht übergebenen Kopien vernichten. Infolge der Weitergabe erlischt das Recht des alten Kunden zur Spielnutzung.

(2) Der Kunde darf das Computerspiel nicht an Dritte veräußern, wenn der begründete Verdacht besteht, der Dritte werde diese Lizenz- und Garantiebedingungen verletzen, insbesondere unerlaubte Vervielfältigungen herstellen.

§ 9 Garantie

(1) 2K Europe garantiert, dass der Originaldatenträger des Computerspiels bei sachgemäßer Behandlung für die Dauer von neunzig (90) Tagen ab dem durch die Quittung nachgewiesenen Erwerbsdatum frei von Material- und Fabrikationsmängeln ist. Eine unerhebliche Minderung des Wertes oder der Tauglichkeit bleibt außer Betracht. Eine unsachgemäße Behandlung liegt auch dann vor, wenn der Kunde den Originaldatenträger unbeabsichtigt beschädigt oder zerstört. Unberührt hiervon ist das Recht des Kunden nach § 3 Abs. 3 Satz 2 gegen eine Kostenpauschale eine Ersatzkopie zu verlangen.

(2) Eine über die Garantie gem. Abs. 1 hinausgehende Garantie oder Gewährleistung besteht nicht. Insbesondere garantiert oder gewährleistet 2K Europe nicht, dass das Computerspiel zeitlich unbegrenzt und/oder fehlerfrei funktioniert und den Bedürfnissen des Kunden entspricht.

(3) Tritt trotz sachgemäßer Behandlung innerhalb des in Abs. 1 genannten Garantiezeitraums ein nicht unerheblicher Material- oder Fabrikationsmangel an dem Originaldatenträger auf, so kann der Kunde entweder die Lieferung eines mangelfreien Originaldatenträgers verlangen oder vom Vertrag zurücktreten. Die in Satz 1 genannten Rechte können nur innerhalb von zwei Wochen nach Ablauf des Garantiezeitraums geltend gemacht werden. Der Rücktritt ist für einen Zeitraum von vier Wochen nach durch Quittung nachgewiesenem Erwerbsdatum auch dann zulässig, wenn der Kunde das Computerspiel nicht installieren kann.

(4) Weitere Gewährleistungsrechte sind ausgeschlossen. Insbesondere ist 2K Europe nicht zum Ersatz von Mangelfolgeschäden, d.h. von nicht unmittelbar in Mängeln des Originaldatenträger, des Benutzerhandbuchs oder dem sonstigen Begleitmaterial bestehenden Schäden verpflichtet.

(5) Eine etwaige Haftung nach dem Produkthaftungsgesetz bleibt unberührt (§ 14 ProdHG).

§ 10 Support

Der von 2K Europe gewährte Support ergibt sich aus dem Benutzerhandbuch und dem sonstigen Begleitmaterial.

§ 11 Informationspflichten

Darf der Kunde nach § 5 Abs. 2 der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen den Kopierschutz oder sonstige Schutzroutinen entfernen, muss er die Vornahme der entsprechenden Programmänderung dem Lieferanten schriftlich anzeigen. Die Mitteilung muss eine möglichst genaue Beschreibung der Störungssymptome, der vermuteten Störungsursache sowie insbesondere eine eingehende Beschreibung der vorgenommenen Programmänderung umfassen.

§ 12 Vertragslaufzeit

Die Nutzungsgestattung endet automatisch, wenn der Kunde diese Lizenz- und Garantiebedingungen verletzt.

§ 13 Schlussbestimmungen

(1) Auf sämtliche Rechte und Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen 2K Europe und dem Kunden findet das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss des UN-Kaufrechts und des Kollisionsrechts Anwendung.

(2) Gerichtsstand für sämtliche Streitigkeiten aus oder im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen 2K Europe und dem Kunden ist - soweit der Kunde Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuches ist oder keinen allgemeinen Gerichtsstand im Inland hat - der Geschäftssitz von 2K Europe. 2K Europe ist jedoch berechtigt, den Kunden auch an seinem allgemeinen Gerichtsstand zu verklagen.

(3) Erfüllungsort für sämtliche Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen dem Kunden - soweit dieser Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuches ist - und 2K Europe ist der Geschäftssitz von 2K Europe.

KUNDENDIENST

TECHNISCHE HILFE

Wir bemühen uns immer, Ihnen mit unseren Spielen maximalen Spielspaß zu bieten. Leider kann es insbesondere bei PC-Spielen angesichts unzähliger Kombinationsmöglichkeiten von Hardwarekomponenten und stetig neuer Treiberversionen für diese Komponenten auf einzelnen Systemen zu Kompatibilitätsproblemen kommen.

Wir hoffen, Ihnen mit unserem Online-Support sowie unseren Telefon-Hotlines bei technischen Problemen schnell und effektiv helfen zu können. Zudem bietet Ihnen unsere Helpline Spieletipps und Cheats. Bitte beachten Sie, dass Sie für Tipps und Tricks ausschließlich die dafür vorgesehene Helpline kontaktieren können. Unser technischer Support kann Ihnen unter keinen Umständen Spiellösungen oder Cheats liefern.

ONLINE-SUPPORT

Den günstigsten Technik-Service bietet unser Online-Support. Auf www.take2.de finden Sie in der Sektion SUPPORT allgemeine Lösungshilfen, Patches und ein komfortables Support-Formular, mit dem Sie uns schnell und einfach Ihre technischen Fragen übermitteln können.

So kommen Sie direkt zum Online-Komfort-Formular: www.take2.de/onlinesupport

TELEFON-SUPPORT

Neben dem Online-Support steht Ihnen auch unser Telefon-Support zur Verfügung.

Um Ihnen Zeit und damit Telefonkosten zu sparen, empfehlen wir Ihnen, dass Sie sich vor dem Anruf bei der Hotline einige Notizen zu Ihrem PC machen.

Für eine schnelle Hilfe benötigen wir folgende Daten Ihres PCs:

- Taktfrequenz und Prozessortyp (z.B. Pentium III, 1,2 GHz)
- Arbeitsspeicher (z.B. 64 MB RAM)
- Genaue Bezeichnung der Grafikkarte/Direct X Version
- Vorhandener und freier Festplattenspeicher auf c:/ (in GB)
- Genaue Bezeichnung der Soundkarte
- Modell und Geschwindigkeit des CD-Laufwerks
- Besondere Eingabegeräte (z.B. USB-Maus)
- Bei Multiplayer-Problemen: Modemtyp und Anschlussart (z.B. ISDN)

Um diese Informationen zu bekommen, öffnen Sie unter Windows einfach das Startmenü und wählen dort den Punkt "Ausführen". Geben Sie in das leere Feld "dxdiag" ein und bestätigen Sie mit Return. Das Diagnoseprogramm von DirectX startet nun. In diesem werden vor allem die relevanten Treiberdateien für Ihre Systemkomponenten angezeigt sowie die wichtigsten Systemkomponenten aufgelistet. Um eine Textdatei von diesen Informationen zu erhalten, drücken Sie einfach auf den Button "Informationen speichern". Sie können dann eine Text-Datei mit allen relevanten Daten auf Ihrer Festplatte zum etwaigen Versand per E-Mail oder als spätere Referenz ablegen.

Wir bieten Ihnen zwei Arten des technischen Telefon-Supports an:

1. Express-Hotline

Die schnellste technische Hilfe bietet Ihnen unsere neue Express-Hotline, die Ihnen täglich zur Verfügung steht.

Tel: 0900 – 1 393 493
Mo.-So. (inkl. Feiertage) 8.00 – 24.00 Uhr (1,86 / Minute)

2. Standard-Hotline (nur mit EAN-Code nutzbar)

Eine günstigere Option stellt unsere Standard-Hotline dar, die montags bis freitags erreichbar ist.

Sie sollten für das Telefonat mit der Standard-Hotline unbedingt den EAN-Code Ihres Spiels und - sofern vorhanden - Ihren persönlichen Support-Code parat haben. Denn diese Hotline können Sie nur mit dem EAN-Code nutzen. Den 13-stelligen EAN-Code finden Sie unterhalb des Strichcodes auf der Rückseite der Verpackung. Einen persönlichen Support-Code (gilt dann für alle von Ihnen erworbenen Take2-Spiele) erhalten Sie entweder telefonisch von unserem Support-Team oder vorab, wenn Sie sich beim Online-Support registrieren.

Tel: 0900 – 1 392 492
Mo.-Fr. 16.00 – 20.00 Uhr (0,62 / Minute)

HELPLINE

Wollen Sie Lösungs- und Spielhinweise oder Cheats? Dann sind Sie bei unserer Spiele-Helpline genau richtig!

Tel: 0900 – 1 391 491
Mo.-So. (inkl. Feiertage) 8.00 – 24.00 Uhr (1,86 / Minute)

DEFEKTE DISCS

Ihre Spiel-CD/DVD ist kaputt gegangen oder stark zerkratzt worden? Kein Problem!

Wir haben einen Disctausch eingerichtet für den Fall, dass Ihre Disc durch Kratzer oder andere Missgeschicke des täglichen Lebens unlesbar wird. Gegen eine Aufwandspauschale von 10 Euro (15 Euro für Kunden in Österreich und der Schweiz aufgrund höherer Portokosten) tauschen wir auch bei Selbstverschulden das defekte (in Originalverpackung) eingesandte Spiel aus.

Sie können uns den Fall komfortabel per Online-Formular melden:

www.take2.de/cdtausch

Wenn Sie über keinen Internetanschluss verfügen, können Sie den Disctausch auch auf postalischem Weg nutzen. Dies geschieht folgendermaßen:

1. Schicken Sie uns das komplette Spiel (inkl. Verpackung und Handbuch) ausreichend frankiert nebst Anschreiben mit Ihren persönlichen Daten (Name, Anschrift und Telefonnummer) an:

Take2 Interactive GmbH
DISCTAUSCH
Agnesstr. 14
80798 München

Bitte beachten Sie: Wir können keine Haftung oder Gewährleistung für von der Post verlorene Sendungen übernehmen! Wir empfehlen daher dringend den Versand zumindest als "Einwurfeinschreiben". Alle anderen Sendungsarten können so gut wie nie wiedergefunden werden.

2. Wir werden Sie umgehend nach Erhalt des Spiels kontaktieren und Ihnen mitteilen, ob wir das Spiel austauschen können.

3. Nach unserer Bestätigung überweisen Sie bitte innerhalb von 10 Tagen die Aufwandsentschädigung in entsprechender Höhe unter Angabe Ihres Namens und des Spieletitels im Verwendungszweck auf folgendes Konto:

Empfänger:	**Take 2 Interactive**
Bank:	**HypoVereinsbank München**
BLZ:	**700 202 70**
Konto:	**66 09 23 578**
Betreff:	**CD-Tausch / Spielname**

Kunden aus der Schweiz und Österreich müssen noch die folgenden Angaben auf dem Überweisungsträger machen:

IBAN: DE61700202700660923578
SWIFT-Code: HYVEDEMMXXX

4. Nach dem Geldeingang und Erhalt der Ware werden wir Ihnen ein vollwertiges Ersatzexemplar Ihres Spiels zusenden.

Weitere wichtige Hinweise zur Abwicklung:

- Verlorene Handbücher können nicht ersetzt werden!
- Bitte haben Sie ein wenig Geduld. Dieser Vorgang kann in Spitzenzeiten bis zu 10 Werktage in Anspruch nehmen. Wir bemühen uns aber, alles so schnell wie möglich abzuwickeln.
- Wir können den CD-Tausch insgesamt nur für ein Kalenderjahr nach Erstveröffentlichung des Tauschtitels garantiert aufrecht erhalten! Für ältere Titel übernehmen wir keine Umtauschgarantie.

Der CD-Tausch ist eine freiwillige Leistung durch die Take2 Interactive GmbH; es besteht kein rechtlicher Anspruch auf einen Umtausch.

Notizen

Jetzt registrieren und viele Extras kassieren



Melden Sie sich für die 2K Games Community an und nutzen Sie die vielen Vorteile:

- Aktuelle News über neue Topspiele, Patches und vieles mehr bekommen Sie automatisch per E-Mail.
- Bei Gewinnspielen können Sie jeden Monat tolle Preise gewinnen, die exklusiv nur unter den Mitgliedern der 2K Games Community verlost werden.
- Über aktuelle Topangebote des Take 2 Shops informieren wir Sie exklusiv vorab. Damit erfahren Sie als Erster, welche Specials es im Onlineshop von Take 2 zu kaufen gibt und zum Teil ausschließlich im Take 2 Shop erhältlich sind.
- Zu Topspielen von 2K Games gibt es exklusive Extras wie z.B. kostenlose Bonus-Maps.
- Die Mitgliedschaft ist für Sie vollkommen kostenlos.

So werden Sie Mitglied der 2K Games Community:

www.2kgames.de/register

So einfach ist die Anmeldung:

1. Unter **www.2kgames.de/register** geben Sie Ihre Daten ein.
2. Sie bekommen innerhalb weniger Minuten eine E-Mail zur Bestätigung Ihrer Anmeldung. Dank dieses Verfahrens wird die Sicherheit Ihrer Daten gewährleistet.
3. Wenn Sie auf den Bestätigungs-Link in der E-Mail klicken, ist Ihre Anmeldung erfolgreich abgeschlossen und Sie können nun die vielen Vorteile der 2K Games Community nutzen.

Hinweis zum Datenschutz: Ihre Daten werden nur von Take 2 Interactive genutzt und nicht an Dritte weitergegeben. Sie können jederzeit die Mitgliedschaft in der 2K Games Community kündigen – ohne jegliche Kosten. Ihre Daten werden dann sofort gelöscht.